电脑应用和娱乐的第一选择 总第103期

大众软件

2001 14

Popsoft

WWW.POPSOFT.COM.CN

■ 实用软件
Office的故事

■ 攻略指引
帝王——沙丘之战

■ 专题综述
网站6月风云录

■ 前线地带
少林足球

■ 硬件评析
移动存储设备浅析

■ 网络时代
架设自己的战网服务器——Ultima Oline篇

■ 专题企划
6月"大富翁"事件

零售价：￥6.50元

ISSN 1007-0060

第①手的接触

一年一度的E3展览是全世界玩家的节日，长久以来，想要了解E3的国内读者只能通过阅读经过二次翻译整理文章的途径而苦于无法阅读第一手资料。现在，这种情况改变了。

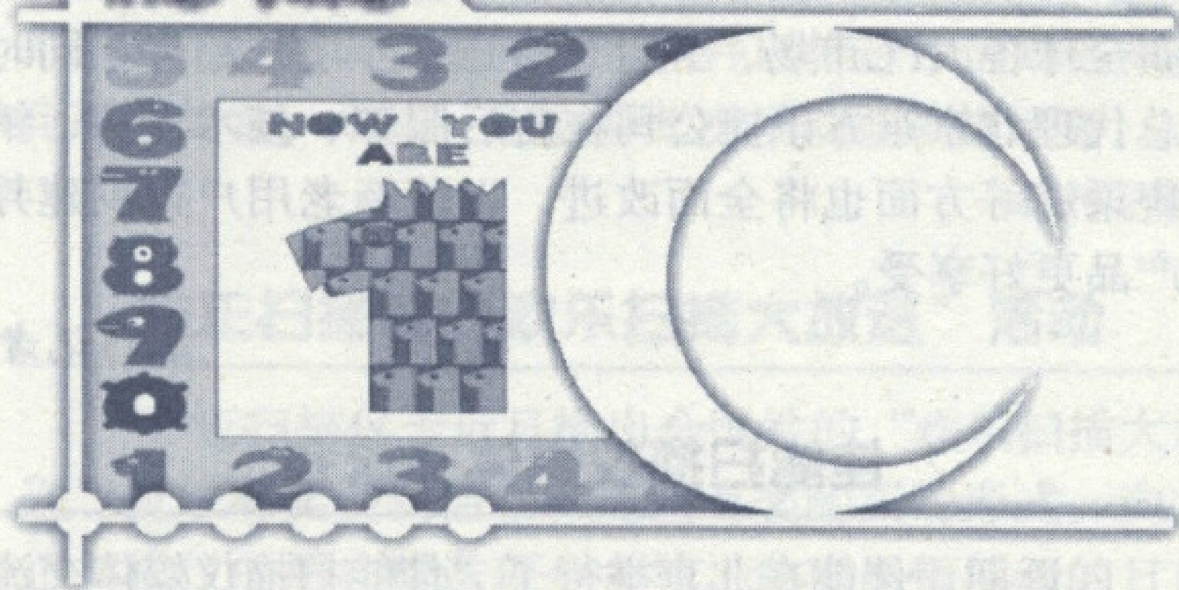
本次展览，《大众软件》杂志社派出最强的记者力量前往现场采访，并在第一时间为您整理出最权威最详细的本次E3大展指南。

指南包括极具生活气息的的E3游记、电脑游戏大作倾情介绍、电视游戏平台及游戏综合报道、E3学院奖评选名单点评、E3大展硬件类剖析。E3大展火热实况——盛大的展览会场、各大厂商的美女热舞以及最新的游戏平台硬件（PS2、XBOX、GAMECUBE、DC、GeForce 3）展示都将全部落入您的眼底。



全书共计200页全彩色，精装装订印刷，赠送超值光盘一张。包括现场实况、游戏试玩等精彩内容。

直击展会现场,二手资料减免!



ASPWorld China 2001即将举行

由全国企业信息化工作领导小组办公室指导、中国电子商务协会主办、IDG世展博览（亚洲）有限公司协办，中国国家企业网与IDC国际数据（中国）公司共同合办的ASPWorld China 2001（2001中国应用服务提供商研讨会），将于2001年8月16日、21日、23日分别在北京、上海、广州隆重举行。这是首次在国内举办的大型ASP巡回研讨会。此次研讨会必将给中国ASP市场乃至中国IT业带来非常积极的推动作用。据IDC数据表明，全球ASP收入正以89%的复合年度增长率飞速增长，其收入将从2000年的9.86亿美元增长为2005年的近240亿美元。从世界范围来看，ASP市场呈急剧增长之势。IDC认为大公司对ASP服务的采用及供应商伙伴关系的建立推动了市场的增长。

本刊记者

LinuxWorld China 2001在京开幕

由信息产业部主办，IDG世展博览（亚洲）有限公司和中国软件行业协会共同承办的LinuxWorld China 2001于2001年7月25日至7月27日在北京国际会议中心举行。主题为“Linux—企业级应用的理想选择”的LinuxWorld China 2001采用“研讨会”加“产品演示会”的形式，致力于为各个行业、企业提供适合的Linux应用解决方案。来自IT、金融、电信、系统集成、生产制造等各个行业领域内的IT专业人士以及企业用户的代表在会上进行了技术交流，为企业开拓商机寻求最佳解决方案。

本刊记者

首届“网上科普动画大赛”启动

由中国科学院、中国科学技术协会、全国学生联合会、中国科技在线网联合举办的首届“网上科普动画大赛”即日开始报名。大赛将以少儿出版社最新版本的《十万个为什么》为素材，聘请专家从中精选300个题目作为科普动画大赛的选题，吸引全国大中院校在校学生及广大网络动画制作爱好者参赛。大赛旨在鼓励青少年运用现代化信息技术制作科普动画，使之既学习科学知识，又掌握了计算机技术，从而培养对科学的兴趣，为青少年提供新颖的科普活动园地。大赛将于2001年8月下旬结束。详情请查阅中国科技在线（www.chinatech.com.cn）。

本刊记者

新华书店打造软件发行主渠道

近日，由新华书店总店、诚成文化投资集团（上市公司）、中国通广电子公司、新华驿站连锁总部等共同投资的北京新华世纪数码软件公司在北京成立，开始了打造中国软件发行主渠道的“新华数码金光大道行动”。软件发行渠道的不畅已经成为制约中国软件业发展的第二大瓶颈，新华世纪数码软件公司为此应运而生。新华数码将全方位有效整合图书音像出版业与IT软件业两大行业渠道资源，将先进的、专业的、国际化的出版发行思想引入软件发行，使中国的软件业达到规范化，为其发展开辟崭新的市场空间。新华数码将以树立中小软件企业品牌为重要使命，通过与广大软件企业的共同努力，不断培育出知名软件企业品牌。同时，新华数码将与各大知名软件企业建立战略伙伴关系，共同推动中国软件产业迈上新的高峰。

本刊记者

网址	www.popsoft.com.cn
业务联系	editor@popsoft.com.cn
应用投稿	tools@popsoft.com.cn
娱乐投稿	games@popsoft.com.cn
新闻投稿	news@popsoft.com.cn
读者来信	reader@popsoft.com.cn
广告联系	adv@popsoft.com.cn
网管联系	webmaster@popsoft.com.cn
发行联系	issue@popsoft.com.cn
邮发中心	jhyf@popsoft.com.cn

正文用纸：辽宁省开原制浆造纸厂

本刊特约作者

侯毅 李婧 任良 大胖子
费江枫 黄昭舜 程嘉 孟祥军
汪军 祁玲 祝佳音 黄翎
李文睿 张广宇 甘旭东 于国重
赵挺 李宾 吴瑞川 郦彦卿

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。

地址：北京朝阳区芍药居（100029）

微软公司Office XP中文版隆重登场

微软（中国）有限公司宣布，倍受瞩目的划时代智能办公平台—Office XP 中文版在业界的广泛支持下，已于近期在中国隆重上市。作为微软公司有史以来最重要、功能最强大的Office 产品，Office XP中文版率先支持高达64000个汉字的超大字符集，集成了全新的中文语音技术，并首次提供基于Web的群组协作能力，是第一个支持XML并融合了.NET服务架构的办公平台。在北京举行的盛大的Office XP中文版产品发布会上，微软（中国）有限公司总裁高群耀博士宣布了产品的正式发布，2000余位各界来宾参加了新闻发布会。



本刊记者

e纸通Adobe Acrobat 5.0中文版上市

近日，全球泛网络传播（Network Publishing）的行业领导者Adobe公司在北京举行“e纸通”大型新闻发布会，正式推出国内用户期待已久的Adobe Acrobat 5.0中文版，为国内企业级用户大幅简化作业流程、提高工作效率提供了更加完善的电子文档管理解决方案。作为跨平台文档电子管理解决方案，Adobe Acrobat一直享有“全球事实工业标准”之称，能够轻松实现文档在计算机之间、Intranet和Web上的协作与共享，突破了电子文档管理所遭遇的种种局限。

本刊记者

紫光邀约代理商助威十强赛

清华紫光公司惠普产品事业部于2001年6月15日至10月13日开展“紫光世纪豪情——惠普代理商助威十强赛”活动。这一活动将在紫光惠普分销业务下的代理商中进行，凡从紫光提货的代理商都可参加该活动，赢取亲赴沈阳观看世界杯亚洲区A组十强赛的无价机会。活动期间，紫光组织多轮“幸运代理商”抽奖以及“优秀代理商”评选。所有与紫光有合作关系的代理商都可以采用累计积分兑换奖券的方式参与，通过机会均等的抽奖活动赢取赴沈阳现场观战的机会。

本刊记者

建邦主板全面改进

以生产高性能板卡设备的建邦（TEKRAM）公司近日宣布，其主机板系列产品将全面提升做工及用料水准，以增强市场竞争力。主要改进包括采用先进工艺的PCI、AGP及DIMM插槽，更好效能的稳定电容等，以使其主板产品尽快等同SCSI设备在全球的份额。目前建邦SCSI卡产销量位居世界第二位，产品遍布全球各大PC市场，并且还有进一步增长趋势。同时总代理北京东方讯捷公司在售后服务、技术支持、销售渠道等方面也将全面改进，以使新老用户得到建邦产品更好享受。

本刊记者

佳能扫描仪媒体交流会

近期，佳能在北京举行了“佳能扫描仪媒体交流会”。和今年3月举行的类似互动活动一样，两位专程从日本赶来的佳能本部人员进行了专题演讲，并同邀请的主要大众和专业媒体的众多朋友，进行了关于扫描仪技术、市场、设计等多方面的互动交流。佳能将会立足于目前已有的85%的CIS扫描仪市场，并插足从前很少涉及的CCD扫描仪领域。佳能所坚持的设计理念为高级的功能、时尚的外观、先进的材料和质感三大要素。

本刊记者

朗视多媒体产品感受未来

近期，北京东方讯捷公司在全国五大城市北京、上海、武汉、成都与广州举办以“朗视多媒体产品感受未来”为主题的新闻发布会，发布了多款前卫的多媒体产品，其中包括USB系列影音处理设备，飞影电视通系列TV接收采集卡，捕风系列数字/模拟多路输入非线编系统以及USB接口的指纹识别系统。北京东方讯捷公司是一家专业的代理公司，目前产品线已经包括建邦主板、ATI显卡，斯巴达克显卡以及最新发布的朗视多媒体系列产品。

本刊记者

海尔暑期特别活动

暑期来临之际，海尔在全国范围内开展“服务获‘水晶’，真诚馈用户”系列活动。在为期一个月的活动中，海尔将陆续推出极速感受的万元P4电脑、充满人性化超前品味的千兆级超人电脑，并对深受广大用户喜爱的育龙系列电脑进行全线升级。海尔提供软硬件升级、培训咨询、“个性天地”俱乐部、全国连锁十免服务及在线帮助服务中心等一系列服务。

本刊记者

金蜘蛛财务软件全国促销活动

由中国知名品牌的金蜘蛛财务软件以“现在买金蜘蛛财务软件立即送HP原装电脑”为主题的活动，正在全国开展。此次全国促销活动，旨在进一步提高中国企事业单位的财务管理水平，加快中国财务电算化

普及应用的进度。截止到2001年6月20日，金蜘蛛送出的HP PC就已经多达500多台，差不多是原计划2个月送出的数量。金蜘蛛财务软件以推进中国财务电算化事业为重，承诺一定会将此次活动继续搞下去。

本刊记者

方正扫描仪“欢乐扫描大放送”活动

方正扫描仪于近日推出全国性的“欢乐扫描大放送”夏季有奖展销活动，通过有奖购买的形式，向方正扫描仪的用户赠送现金大礼。此次展销活动的日期为2001年6月18日—8月18日，范围涉及全国各地，其主要内容将包括新品展示和现场促销两部分。据悉，参加展销的产品包括北大方正于2001年最新推出的6款家用和商用扫描仪，凡在促销活动期间购买任何一台方正扫描仪的用户，都将获得促销刮刮卡一张，用户将获得最低10元，最高5000元的现金回馈。

本刊记者

摩西电子巡展活动

近日，硕泰克中国区总代理摩西电子有限公司分别在西安和沈阳成功举行了“硕泰克真情洒九州”大型巡展活动。展会的目的是让两地商家进一步了解硕泰克系列产品，加强了商家与用户之间的联系。

本刊记者

EMC液晶显示器再次降价

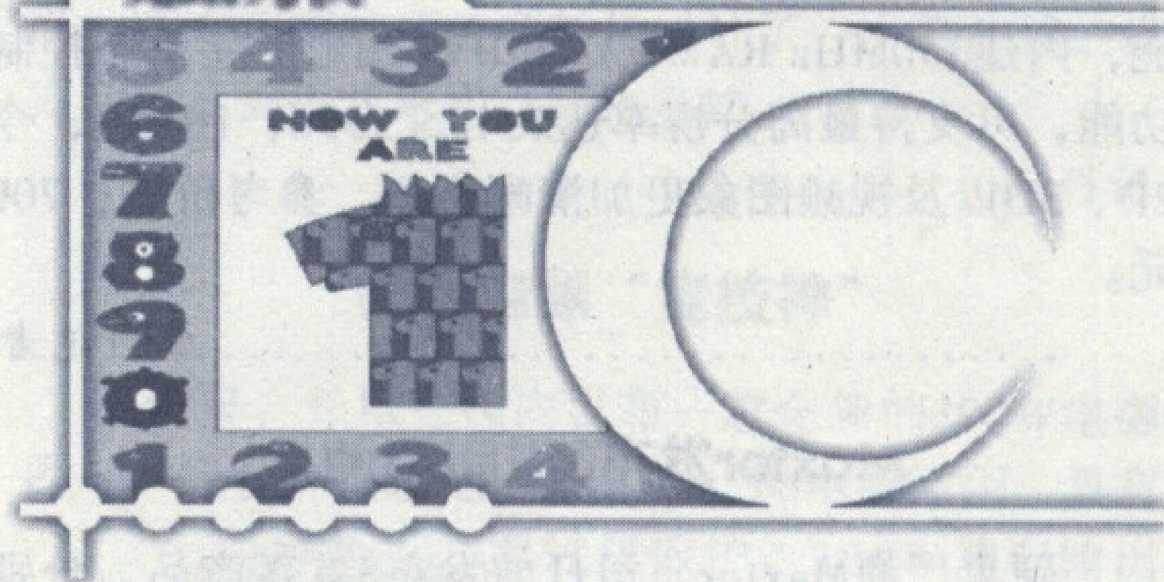
EMC日前宣布，其14.1″液晶显示器——晶平小天使降价至2999元。该产品通过了TCO99认证，具有无辐射、无闪烁的特色，采用四灯调节，使得其在亮度和对比度方面均有很大的提升，显示面积大于15″显示器。有关市场专家分析，各大知名品牌受EMC降价压力将不得不降价迎战，从而引发显示器市场的连锁式反应，加快液晶显示器步入主流的步伐，使液晶显示器时代提早来临。

本刊记者

NEC-阿帕奇刻录机降价

参与降价的8×/4×/32×刻录机于即日起价格降至918元，除此之外，只需加10元还可获赠一套价值98元的“会声会影4”家庭VCD制作软件。此款刻录机是由阿帕奇与NEC合作在大陆市场推广的新品。产品为NEC马来西亚原厂进口，采用IDE接口，支持DMA33接口标准，具有8速写、4速回写、32速读等功能，2MB高速缓存(Memory Buffer)，还具有独特的硬件误差纠错系统；在设计上采用多项先进技术，使刻录机在刻盘时“畅通无阻”，有效的避免了爆盘及爆音现象。

本刊记者



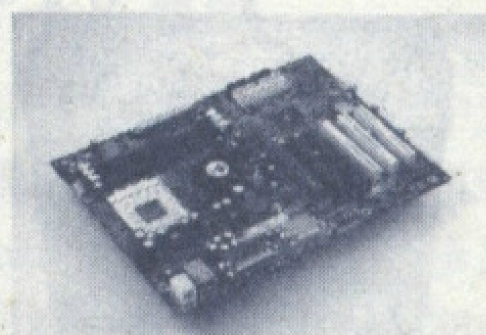
Matrox G550图形芯片

近日，Matrox公司发布了最新的Matrox G550图形芯片。新的Matrox G550芯片一如既往地带来了高速高质量的图像，优秀的2D、3D性能和强劲的数字视频加速能力，另外带来耳目一新的视觉震撼——先进的头射引擎技术，它即将激发起全新的3D网上视觉通讯。G550图形芯片采用0.18微米制程，是全球第一块集成了两个TMDS（Transmission-Minimized Differential Signaling）的单一芯片，256位双总线结构图形芯片内部集成了双RAMDAC，双TMDS，以及电视编码器，支持完整AGP 4×总线控制。目前Matrox G550较市面上同类支持Direct X8 的产品，将支持256个常数寄存器着色，效能是普通产品的两倍多，通过多点多色多亮度着色，将可绘制出高清晰的物体真实效果。

本刊记者

梅捷龙板SY-K7V DRAGON

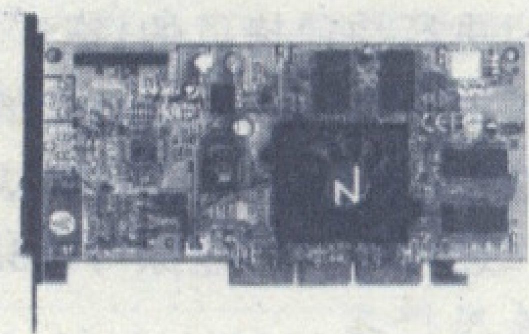
梅捷企业将于8月推出针对于VIA KT266芯片组的龙板SY-K7V DRAGON。龙板为标准ATX架构，性能上对最新200/266前端总线的AMD Socket A系列中央处理器与DDR的配合上做了充分的优化，附加了RAID、线性调频、6声道音频光纤输出、10/100M以太网卡、AGP PRO插槽、三相电源设计、POWER AGP UP等功能。



本刊记者

志美GeForce2 MX-400显卡

志和电子公司近期推出志美“丽影工厂”Geforce2 MX-400显卡。此款显卡为6层金黄色大板，采用了贴片式钽电容，比一般的电解电容寿命更长，输出的电流也更为纯净和稳定，安装了具有11个叶片的风扇，散热性能更强。此款显卡芯片采用

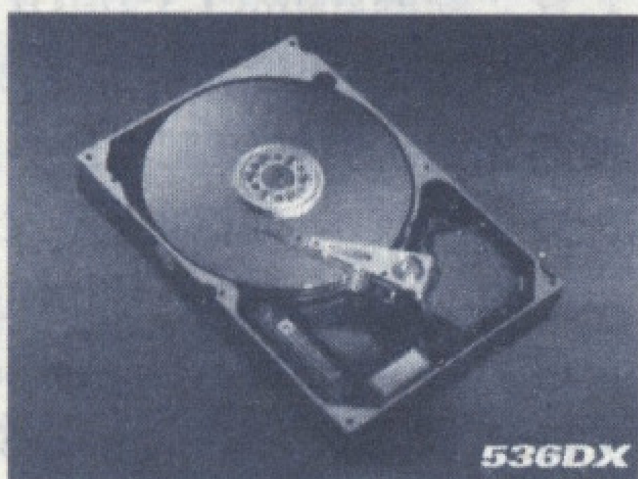


nVIDIA公司的Geforce 2 MX－400芯片，三星的显存，拥有200/183MHz核心显存工作频率及良好的超频性能，内建350MHz RAMDAC和DVC图形数字动态控制功能，可支持最高分辨率达2048×1536，16M色，令2D、3D以及视频图象更加清晰亮丽。参考价格：700元。

……………………………………本刊记者

Maxtor发布3款新型硬盘

硬盘厂商Maxtor公司日前发布3款新产品，分别是单磁头、单碟片设计的541DX美钻二代，单碟容量高达40GB的DiamondMax D540X新火球一代，以及目前市场上容量最大的ATA硬盘DiamondMax 536DX星钻二代。其中，541DX是一款针对20GB标准容量市场的5400 Utra ATA/100硬盘，可提供目前市场最大的存储区域密度。所有的DiamondMax新产品均采用Utra ATA/100接口，配备2 MB高速缓存，并采用出色的静音设计。每款硬盘均配备数据和震动保护系统，进一步增强产品的可靠性，防范由于震动和破坏造成的数据损失。



……………………………………本刊记者

大蓝鲨四档变速王

中科集团的大蓝鲨系列产品在继承鲨鱼光驱家族全钢机芯优良传统的同时，又拥有自己与众不同的特点——四档变速。50×的大蓝鲨光驱按其播放键可以改变工作速度，即第1次按键会从52×下降到50×，再按再降至48×，第3次按会降到44×，第4次按键读速又会回升到52×。面对市场上数不尽的劣质盘片，大蓝鲨光驱拥有了这一功能，用户就可以根据不同质量盘片调至不同速度，保证光驱有效容错性，同时很好地控制噪音。



……………………………………本刊记者

大恒"啄木鸟"光盘复制机新品

近日，大恒推出可对多片CD-R或CD-RW光盘同时进行快速拷贝的1拖5"啄木鸟"DHC150I复制机。这款复制机是完全独立的操作系统，无须连接电脑或额外添加软件即可使用，IDE接口，在技术上选取了12速写入、10速擦写、32速读取，更有效提高了复制速率。其兼容性强，能对多种格式光盘继续兼容，同时也可向下兼容，能实现12速以下的复制。参考价格：10 000元左右。

……………………………………本刊记者

金长城Hansol 710D纯平面显示器

710D纯平显示器的外观稳重，曲线过渡圆滑，使其于刚直中又不乏秀美。前面的控制面板与长城N700DF不同，十分别致，OSD功能调节，方便、简洁。显示性能、刷新率、环保标准等方面性能均表现不错。



……………………………………本刊记者

efio3385C

伦飞公司这款笔记本电脑强调其超强的性价比，全内置设计，14.1″真彩色（TFT）液晶显示屏，采用PⅢ850处理器，128M内存，20G硬盘，预装Windows 98操作系统。在商用用户比较关心的网络方面，内置有10/100 M网卡，方便用户在局域网络环境下使用，它同时还内置了56K高速调制解调器。参考价：14988元。



……………………………………本刊记者

海尔电脑丽龙800

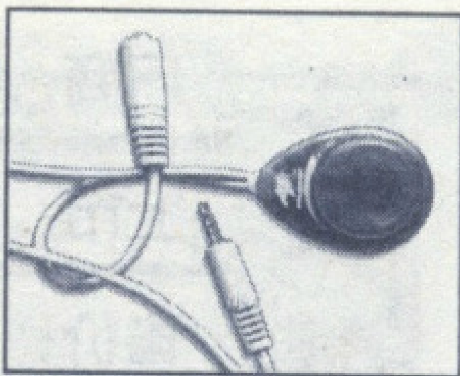
专为现代宽带家庭设计的一款电脑，它内置56k符合V9.0标准的Modem卡和10/100M网卡，可以直接连接宽带网，轻松实现影视点播、网上保险、网上教学、网上购物等各种信息服务。海尔电脑丽龙800采用超轻超薄设计，整机线条简洁流畅，体积是普通机箱的1/3，而且主机可卧可立，它前置的USB、音频接口，可方便插接摄像头、数码相机、耳机等外设。海尔电脑丽龙800在新上市之际还推出了欢乐7重"礼"活动，用户可以在购买海尔电脑丽龙800的同时加800元换17″纯平显示器、加510元送HP630打印机、加298元送16M优盘、加2600元换15″液晶显示器等馈赠活动。



……………………………………本刊记者

"轻骑兵"有源音箱通用线控LC100

近日"轻骑兵"推出了一款适合任何品牌、任何型号多媒体音箱的通用线控LC100，专为扩展有源音

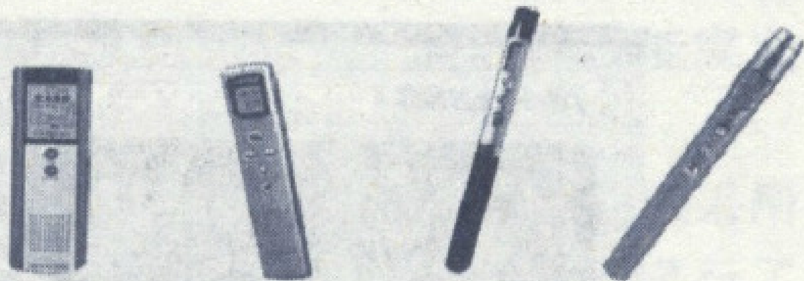


箱的调节功能而设计。它的特点是可以将有源音箱的音量调节旋钮拉到用户喜欢的地方，从而使用户的有源音箱音量调节更加自由便利。据悉，从2001年6月18日到7月30日期间购买调节旋钮后置的某些型号“轻骑兵”多媒体音箱，即可免费获赠此款线控一只。参考价格：12.8元。

……本刊记者

三星数字录音机

三星数字录音机系列总共有4款：SVR-410/820，SVR-240，SVR-P70和SVR-P220。对于这4款产品来说基本上都具有可录时间长、小巧轻盈、采录声音清晰、与电脑兼容等特点。三星数字录音机系列采用FLASH MEMORY（“快速闪存”）的存储结构，比传统



模拟录音机（或称磁带式录音机）录音时间更长。数字信号录音，接收的信号几乎不会出现失真现象。

……本刊记者

清华同方CPT-1000多媒体数码投影机

该机可提供144万像素和1677万真彩，1000ANSI流明亮度，分辨率8000×600，任意局部无级伸缩放大，可投射300寸超大画面，适用于大中型教室多媒体教学、百人左右会议室移动演示、中小型娱乐场所节目播放等。CPT-1000内置3D音效处理器及喇叭，可同时连接两台电脑用作信号输入，还可输出信号，用投影机遥控器控制电脑文件。该多媒体数码投影机还可直接连接S端子、VIDEO端子、以及DVD/VCD/LD、HDTV等影音设备。清华同方另外还有实物投影台、投影机吊装架、投影屏等供客户选择。参考价格：17888元。



……本刊记者

USB力回馈摇杆MB-2003

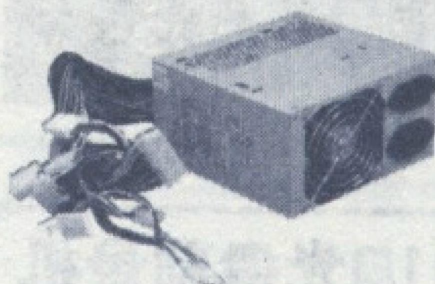
这款GamePAD采用了USB界面，同时实现力回馈功能，集8火力按键、两方向控制、数字节流阀及视野切换键于一体，造型完全符合人体工学设计，按键的配置也相当得当。方向键设计定位清楚，且灵敏度高，在方向键的旁边巧妙地设计了一个推拉式的模拟方向盘，操控起来相当轻松自如。



……本刊记者

长城电源“竞技神”

近日，长城在国内发布一款全新的300W电源新品——竞技神。该电源可在P4、P3电脑通用，具有三重过压保护，300W功率输出，峰值功率可达360W，可作为服务器电源。据悉，长城还将在近期推出全新的电源系列新品，以推动大功率电源的进一步发展。参考价格：318元。



……本刊记者

东方之子移动存储器

东方之子科技有限公司最近推出新款移动存储之星，该存储器在技术上又有了新的突破：采用双D-RAM芯片直接导入机构，可将传输速率提高42%，系统资源占有率降低60%以上；内嵌64K缓存芯片的BS卡式接口保证了数据的稳定传输，特有的加密防卫区保证数据安全。除此，存储之星还充分利用USB热插拔技术，使用USB直接供电，无需外接电源；其数据传输速率为12MB/秒，512kB高速缓存，存储空间从5GB到30GB。存储之星采用自动滚轴平衡系统防震，注意防磁和抗静电，延长了设备的使用时间。

……本刊记者

Ghost7.0简体中文企业版

近日，赛门铁克公司推出最新的Ghost7.0简体中文企业版。作为赛门铁克企业管理解决方案的一个有机组成部分，Ghost7.0的功能在Ghost6.5的基础上进一步加强，能够有效地帮助系统管理员在计算机的使用周期内更方便地管理PC。Ghost7.0包含了Ghost用户移植、Ghost增量备份、包括3Com的引导服务软件、集成Microsoft System Preparation、Ghost自动安装集成等特性。

……本刊记者

联想电脑学校

由联想软件与电子工业出版社联手策划的《联想电脑学校》普及版采用软件与书籍配套的方式，内含5张光盘和5本图书。整款产品内容丰富，知识顶级新颖，是电脑初学者学习最新的电脑知识与技术的最佳选择。《联想电脑学校》特别为用户提供了演示学习，操作学习，展示和问答4种模式，配以大量动画讲解。

……本刊记者



爱国者刻龙LTR12101B光盘刻录机

厂商：华旗资讯

上市：2001年5月

售价：1499元

内容：CD-RW驱动器，中文说明书

推荐：★★★★

晶合实验室

作为国内的知名品牌，爱国者系列的各款硬件产品一向以高性价比而著称，这款代号为"刻龙"的LTR12101B同样秉承了这一优点。由于采用了最新的BURN-Proof技术，从而使它避免了在刻录光盘的过程中经常出现的Buffer UnderRun（缓存欠载）问题，确保了光盘刻录的成功率和稳定性。而刻龙LTR12101B1499元的售价使其性价也比较出色。

不过，刻盘的成功率和稳定性并不是衡量一款光盘刻录机优秀与否的唯一标准，刻录速度、读盘能力等诸多方面的表现同样非常重要，同时为了能让广大消费者对这款刻录机的性能有一个综合性的认识，我们决定对它作一次全方位的测试。

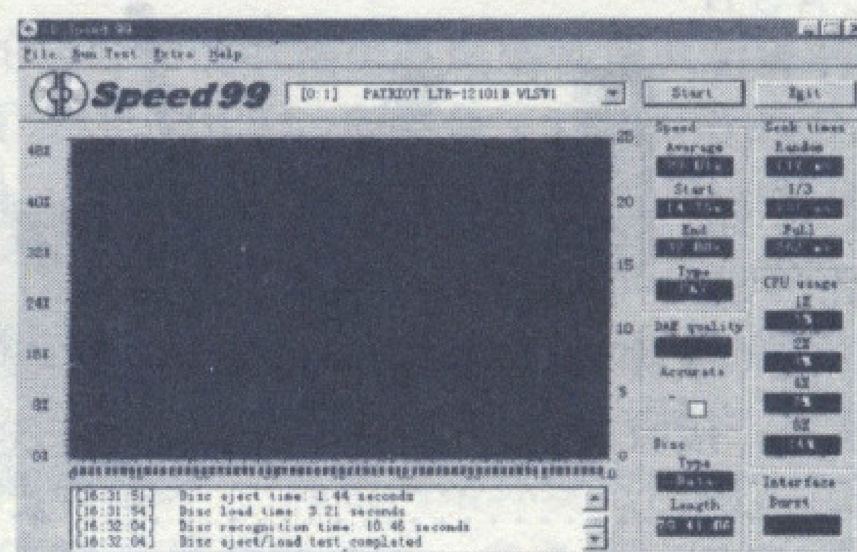
首先，我们测试的是对存储介质的兼容性，众所周知，目前市场上的CD-R（W）光盘种类甚多，价格相差较大，质量也参差不齐。考虑到不同用户的需求，我们分别采用了多张不同的原装品牌CD-R（W）、散装杂牌CD-R（W），以及比较特殊的8英寸CD-R（W）进行了测试，结果非常令人满意，它不但可以根据不同光盘所支持的最高倍速进行刻录，而且均顺利完成，体现出了良好的兼容性。

接着我们测试的是刻录速度，为了保证数据的连贯性，我们将Win98下的虚拟文件手动设置为600M整，然后对该文件进行了刻录测试，结果如下：

以12×写所用时间：	6分10秒
以8×写所用时间：	9分30秒
以4×写所用时间：	18分56秒
以10×擦写所用时间：	7分47秒

从以上结果我们可以看出，它的刻录速度非常出色。

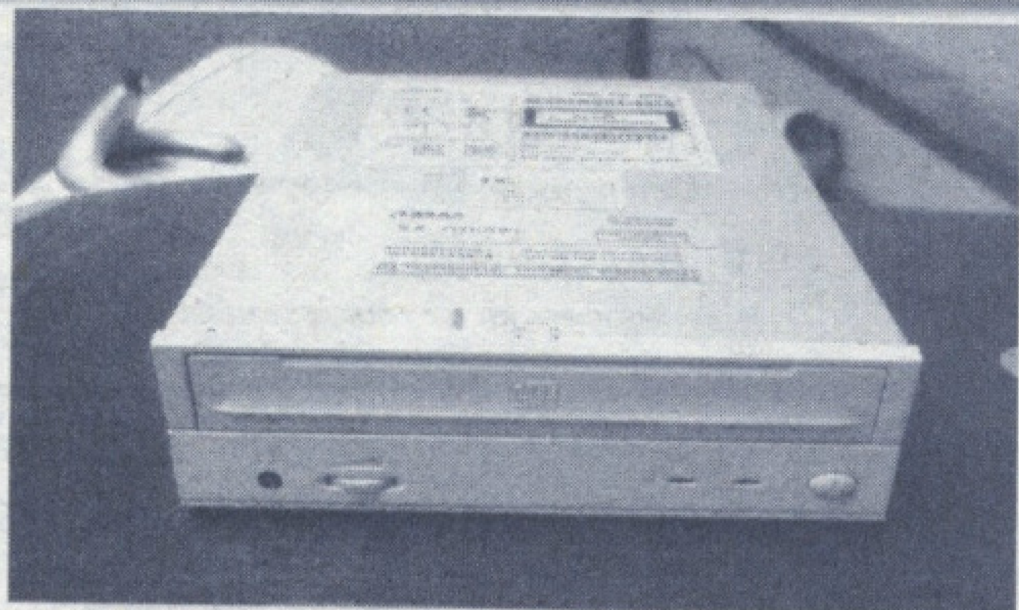
然后，我们采用CD SPEED 99对一张容量为700M的数据光盘进行了数据读取能力的测试。



从图中我们可以看出，它的起始速度为14.76倍速，终止速度为32.88倍速，完全达到了所标称的32倍速。但在它即将达到最高速的时候发生了比较大的波动，这说明它的读盘稳定性还存在着一定的不足（不排除盘片的个体现象）。另外，它在寻道时间的表现上并不那么令人满意，262秒的全区寻道时间似乎是比较长了一些，不过在CPU占用率方面它的表现还让我们比较满意，在8倍速读取的情况下只占用了14%，成绩骄人。

最后我们进行了一些比较特殊的测试，其中包括局域网刻录，多任务刻录等。这些都是为了考验它的BURN-Proof技术，结果无一次Buffer UnderRun的现象发生，充分说明了这项技术的强大作用。

编辑点评：尽管这款刻录机在读取光盘的能力上还有所欠缺，但却不能掩盖它优秀的综合性能，特别是在刻录光盘的稳定性和速度上它都有着非常骄人的成绩。并且刻龙LTR12101B随机还附送了1张CD-R和一张CD-RW盘片。所以对于那些想要购买刻录机的用户来说，它应该算是一个不错的选择。



厂商：清华同方

上市：2001年6月

售价：1299元

内容：CD-RW驱动器，中文说明书

推荐：★★★★

晶合实验室

清华同方CDD1208N光盘刻录机

同为国内知名品牌的清华同方，此番以1299元推出这款CDD1208N光盘刻录机，但它的性能究竟如何呢？还是让我们来实际测试一下吧。

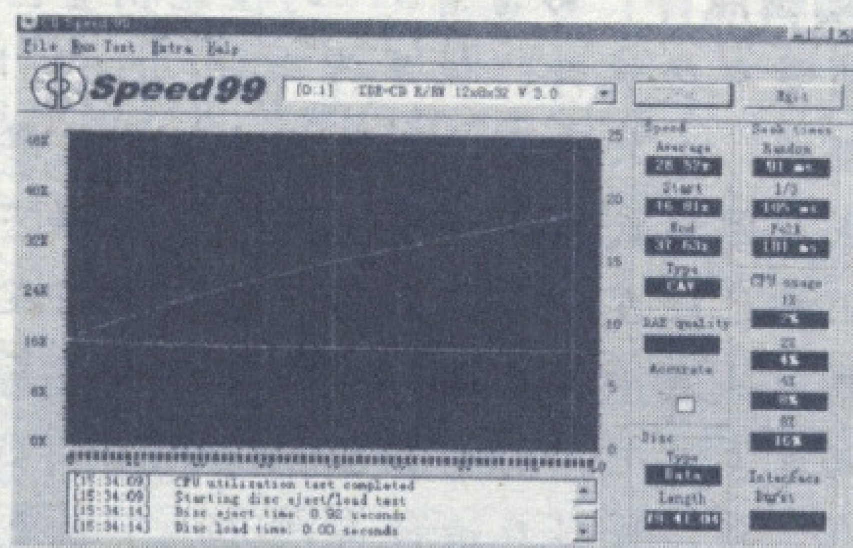
首先测试的是对存储介质的兼容性，我们采用了多张质量及容量都不相同的CD-R（W）进行了刻录测试，结果均顺利通过，且稳定性和速度都表现不错。

接着测试的是它的刻录速度，我们采用的刻录软件是随机附赠的NERO，版本号为5.5.1.5.然后在一张容量为700M，最高支持12×的杂牌CD-R上刻录了一个大小为700M的文件，结果如下：

以12×写所用时间：　7分24秒
以8×写所用时间：　9分48秒
以4×写所用时间：　19分40秒
以8×擦写所用时间：　9分50秒

这样的成绩还是非常令人满意的。

然后，我们用CD SPEED 99对刚刚所刻出的光盘进行数据读取能力的测试。



从图中可以看出它的起始速度为16.81×，终止速度为37.63×，大大超过了它所标称的32×。在寻道时间上它也有着不错的表现，181ms的全区寻道时间是一个非常好的成绩，而在8×读取时，16%的CPU占用率也是很不错的。

由于没有采用目前最为流行的BURN-Proof技术，所以它如何避免Buffer UnderRun的发生成了我们测试的重点，在以12×刻录一个300M文件的过程中，我们先后打开了11个浏览器窗口，一个下载任务和一个记事本，但它始终保持着高速且稳定的刻录状态，本来还想继续对其“施压”，但发现此时系统可用资源已经降至37%，再继续下去的话，系统随时都可能有崩溃的危险，所以只得就此结束。但这样的成绩已经非常骄人了，同时我们也认识到该刻录机所采用的智能热平衡技术和4M缓冲区的强大作用。

产品特征：

—支持智能热平衡刻写方式ITWBS，根据记录介质的实际特性实时调整激光束的功率

—读取CD-ROM光盘，刻录CD-R光盘，擦写CD-RW光盘

—支持CD-UDF格式，可做逻辑驱动器使用

—支持整盘刻写（Disc-at-Once），轨道刻写（Track-at-Once），多段刻写（Multi-Session）和增量刻写（Incremental Packet Writing）模式

—4MB缓存

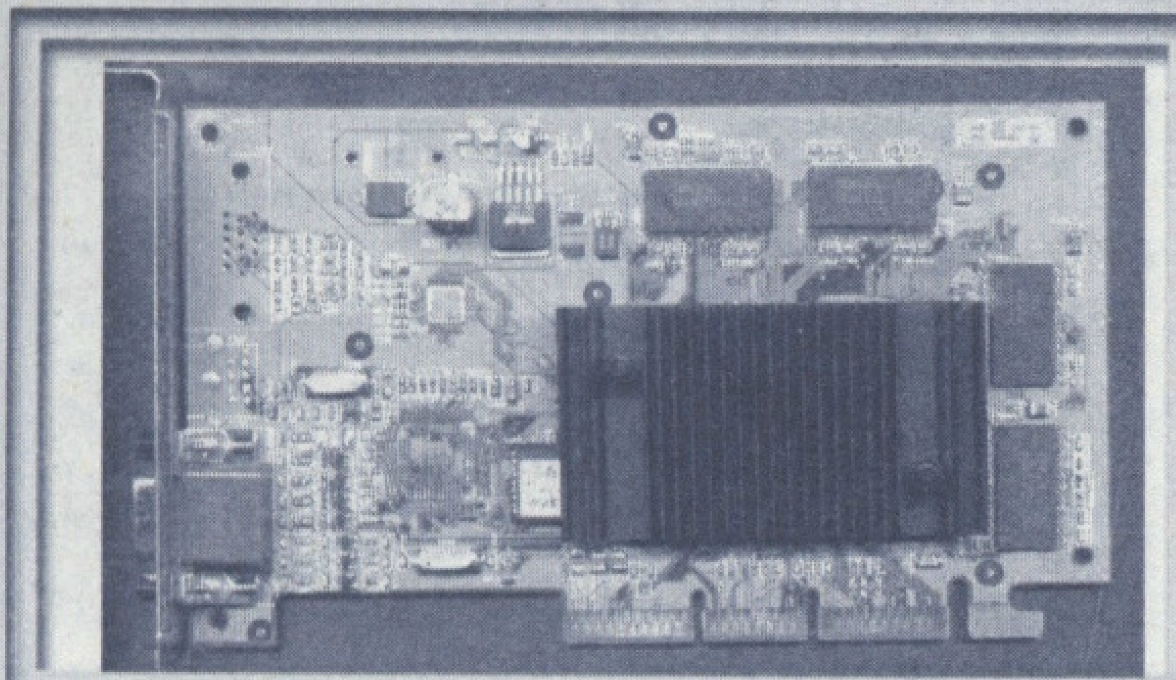
—密封防尘仓门设计，有效防止灰尘进入机器内部

—使用OPC（最佳激光能力控制）调整最佳激光能量

—支持DOS、Windows 9x,Window NT4.0、Windows 2000操作系统

—可被当作直接启动设备

编辑点评：经测试表明，这款刻录机的综合性能还是非常不错的，特别是光盘读取能力和刻录的稳定性上都有十分突出的表现。CDD1208N随机附送了2张CD-R盘片。如果能对散热以及高速读取光盘时的噪音加以改善，它必将得到更多用户的支持。



厂商：ELSA

上市：2001年6月

售价：890元

内容：显卡，中文说明书，驱动光盘

推荐：★★★★

晶合实验室

ELSA影雷者511显示卡

我们最近拿到了两款GeForce2 MX400显卡，分别是ELSA的影雷者511和ABIT的SILURO T400TV，我们先向大家介绍影雷者511。

影雷者511采用艾尔莎惯用的绿色板基，芯片上安装着黑色的超宽散热片，整块卡看上去十分干净漂亮，的确是艾尔莎一贯整洁的作风。影雷者511板载32M显存，使用4块三星5纳秒显存。我们对影雷者511进行了简单的测试，下面是测试情况，先来看看测试平台：

CPU：Pentium Ⅲ 1G
主板：ASUS CUSL2
硬盘：IBM腾龙Ⅱ代30GB
内存：KingMax PC150 256MB
显示器：SONY Multiscan CPD G400
操作系统：Windows 98 2222A
DirectX8.0a（4.08.00.0400）
主板驱动：Intel Chipset Software Installation Utility V2.90.007
DMA驱动：Intel ATA610_multi

我们选择了性能比较出色的12.10公版显示驱动，将桌面分辨率设置为1024×768，垂直刷新率设置为85Hz。我们来看看测试结果：

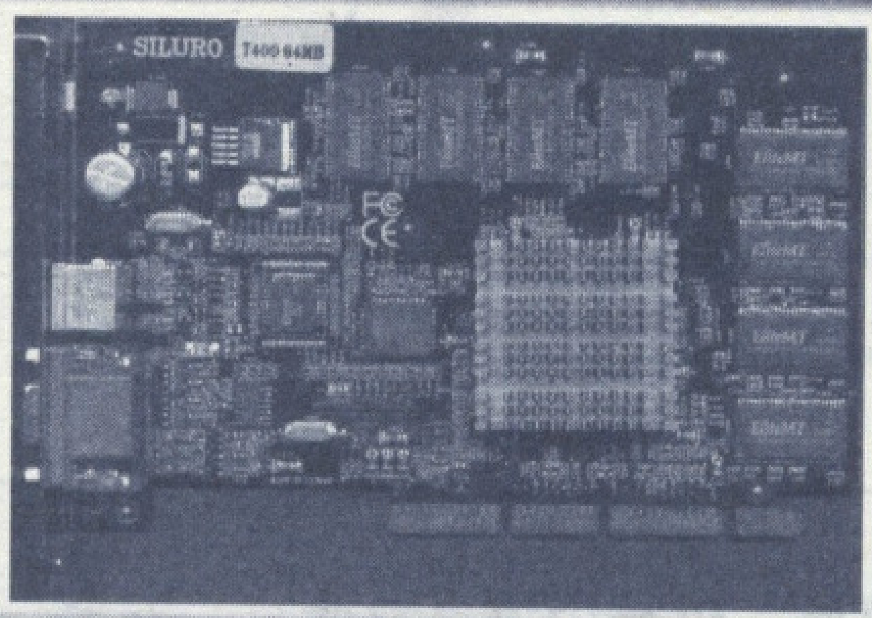
测试项目	16位色得分	32位色得分
3DMark2000	4886	3146
3DMark2001	2711	2144
MDK Ⅱ	63.13	43.34

我们在这些测试里面选取了默认的分辨率1024×768，测试两个不同色深的得分。在MDK Ⅱ里我们打开了3线过滤，将贴图质量调到最高，使用DirectX来设置显示模式。为了测试影雷者511在OpenGL接口下的表现，我们使用Quake Ⅲ（v1.17）来进行测试，下面是测试结果：

分辨率	Demo001 16Bit	Demo001 32Bit	Demo002 16Bit	Demo002 32Bit
800×600	119.9	88.2	120.5	89.7
1024×768	86.9	55.0	90.0	56.2
1280×1024	53.7	32.3	56.4	33.2
1600×1200	36.6	18.6	38.3	18.8

由于影雷者511使用了5纳秒的显存，所以超频性能应该很出色。我们将显存频率超到了200MHz，一切正常；继续往上超，在220MHz屏幕出现了部分花屏；继续调节，在215MHz左右系统正常了。我们认为这是不外加散热设施影雷者511的显存超频极限了。我们接着将核心频率调节到220MHz，显存频率调节到215MHz，系统也没有出现异常情况。考虑到散热情况我们没有再往上超，但是影雷者511的超频性能已经可见一斑了。超频GeForce2 MX系列取得的性能上的提升是相当明显的，但是首先一定要解决好散热的问题。

编辑点评：影雷者511的性能相当出色，图像质量也很优秀。但是作为GeForce2 MX的“超频版”，只使用一块散热片还是显得寒酸了一点，因为我们在一些使用TNT2 M64芯片的显卡上都已经发现了风扇的踪迹。我们在完成测试之后将显卡拆下来，发现温度相当高，大概有60度左右吧。由于影雷者511使用了5纳秒的显存，所以让显存运行在166MHz下未免有点委屈，我们认为如果加一个散热风扇，解决好散热问题，将核心频率超到220MHz、显存超到200MHz以上甚至250MHz应该没有什么问题。适当的超频可以最大限度地挖掘显卡的性能，同时进一步提高产品的性价比。



厂商：升技

上市：2001年6月

售价：899元

内容：显卡，中文说明书，驱动盘，视频线

推荐：★★★★

晶合实验室

升技SILURO T400TV显示卡

升技的SILURO T400TV是我们这次拿到的另外一款GeForce2 MX400显卡，它采用了黑色的板基，绿色的方形散热片，和影雷者511正好相映成趣。SILURO T400TV做工比较出色，板面全部使用了钽电容。

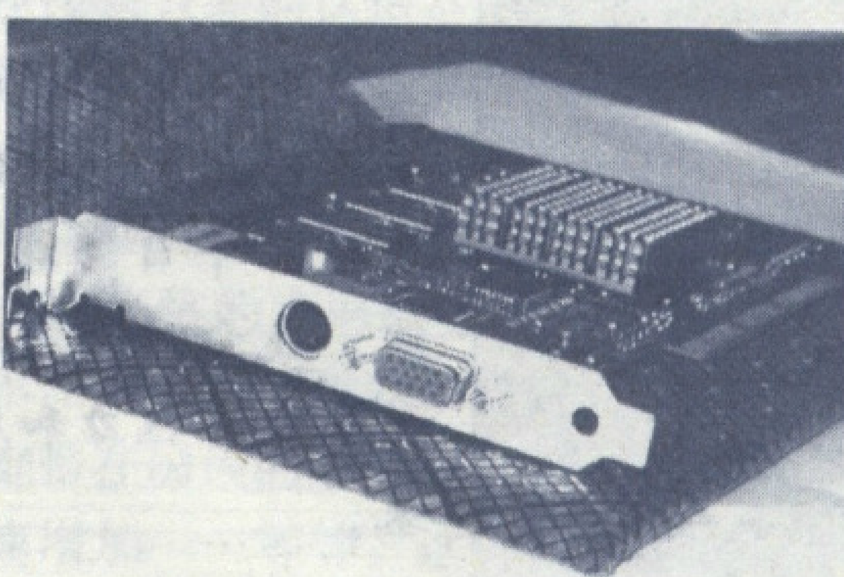
SILURO T400TV板载64M显存，使用8块EliteMT 6纳秒显存，黑色的板基使得显卡上的布线分外显眼。为了方便和影雷者511比较，我们使用了同样的平台和测试软件对SILURO T400TV进行了测试，下面是测试结果：

测试项目	16位色得分	32位色得分
3DMark2000	4905	3055
3DMark2001	2854	2133
MDK II	63.48	43.66

在D3D测试里，SILURO T400TV的表现和影雷者511不相上下，在16位色下SILURO T400TV稍占上风，而影雷者511在32位色下的表现略胜一筹。但在MDK II的Omen引擎下，SILURO T400TV的得分比影雷者511要高出少许。我们来看看它在QuakeIII的OpenGL接口下的表现：

分辨率	Demo001 16Bit	Demo001 32Bit	Demo002 16Bit	Demo002 32Bit
800×600	120.0	90.1	120.5	91.7
1024×768	87.2	54.1	90.4	54.7
1280×1024	54.0	32.8	56.7	33.8
1600×1200	36.8	20.1	38.5	20.5

我们可以看到，在OpenGL接口下SILURO T400TV的得分比影雷者511都要高出一点，我们认为这得益于它64M的显存容量。在1024×768的分辨率，32位色的情况下它也可以达到55帧左右的速度，基本上可以认为在这样的分辨率下用真彩色使游戏流畅运行，如果适当超频，或许可以达到60帧以上的水准。



编辑点评：SILURO T400TV的表现相当抢眼，除了具有同样出色的画面之外，它在总体性能上还略微超过影雷者511，当然这和它板载的64M显存有一定的关系。但是我们认为，在GeForce2 MX级别的显卡里配备64M显存有些“浪费”。和影雷者511一样，SILURO T400TV采用散热片来散热，而且其散热片面积仅有影雷者511的一半左右，这使得测试完成后整块卡的温度也相当高，超频的危险系数也更大。由于使用6纳秒的显存，所以SILURO T400TV的超频能力不如影雷者511那么好，显存频率超到200MHz就相当不错了。不过SILURO T400TV有它的优势，它拥有视频输出功能，并且随驱动盘赠送了WinDVD播放软件。由于两块卡的售价差几乎可以忽略不计，SILURO T400TV显得性价比更高一些。如果说热衷于游戏的超频玩家更看重影雷者511出色的超频性能，那么普通的用户，尤其是对视频输出有要求的用户一定会选择SILURO T400TV。

编辑导语

以下言论来自2001年6月的互联网。这是个信息快捷、“安全”地在网络上流传并且查找迅速的时代，没有网络我什么也做不了，什么也不知道。如果你还没有上网，那么请赶快。如果你已经上网，那么请发言。因为网络赋予我们从未有过的话语权利。

我向新浪网正在工作的新闻和论坛的工作人员致敬，在暴风骤雨突然来临的时候，你们能够在漫天的风云之中坚守岗位，为我们这些网民能够看到与平日同样水平的新闻而努力工作。我更加想向新浪网新闻主管致敬，连自己总裁辞职这样的敏感新闻你们都能够做到客观实在的报道，这的确需要魄力和胆识，……我认为，只有你们才真正是新浪网的灵魂和未来。

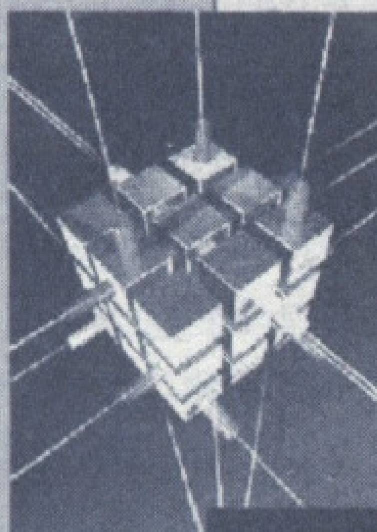
网友　快刀一手

这是很正常的现象，一个企业的领导人员变动各有其因。更何况现在是互联网时代，什么事情都可能发生。

著名经济学家吴敬琏

尽量与在线内容提供业务保持距离。

微软首席执行官巴尔默

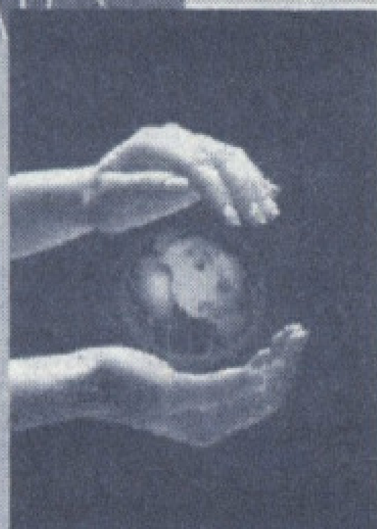


对于一个新兴的产业，关键在于实现资本、企业和经营者之间的相互制衡。

原Chinabyte总经理宫玉国

在今后的6个月内，以.com为代表的国内网络业将会全面崩溃。

原新浪CEO沙正治



Carol

yulei@popsoft.com.cn

网站6月风云录

本刊记者 鼓楼

风起于青萍之末

对于一个不了解中国互联网的人来说，2001年6月的北京平静得有些乏味。几场大雨给这城市带来凉爽多云的天气，人们在不用开冷气的房间里工作、学习、吃饭，看电视里的世界三大男高音紫禁城演唱会，议论华北地区持续数月的旱情。

但是对于一个关注网络以及新经济的人，2001年6月互联网的激荡和变数足以让他心绪不宁，并且有可能心脏病发作。在翻云覆雨的网络公司面前，人艺剧场上演的所有话剧都变成了孩子的游戏。金钱、阴谋、狡诈、欺骗、误会、忠诚……构成一出肥皂剧的所有因素，泛滥着6月的互联网。

风起于青萍之末，哲学家告诉我们，没有任何一件事情是无缘无故发生的，2001年6月互联网的变异应该有它的征兆和环境。

征兆起于何时很难界定，它其实是一系列的大小震动，最终为互联网在2001年的表演准备好了观众和传媒。这些震动包括:

2000年12月12日，原8848公司一分为二，成立名为“时代珠峰科技发展有限公司”的子公司。新公司由王峻涛挂帅，经营8848原有的BtoC业务。8848公司仍由原CEO谭智领导，专注BtoB业务。普遍认为8848这一分裂的根本原因在于资本市场的需要。

2001年4月18日，ChinaByte和天极网同时宣布双方合并其在互联网方面的业务，以强化它们在中国市场上领先的IT内容和服务门户。合并后，ChinaByte与天极将保持各自的优势，一个面向高端用户，一个提供全面的IT信息以及社区服务和IT增值服务。在整个合并过程中，资本方都扮演了极其重要的角色，天极投资方IDG副总裁兼亚太区总裁熊晓鸽和ChinaByte投资方新闻集团KATHRYN直接推动了合作的完成。随后，ChinaByte创始人宫玉国离开ChinaByte。

2001年4月，由于搜狐股票一直低迷，英特尔先后7次抛售搜狐股票套现，北大青鸟借机收购搜狐股票。目前，北大青鸟已拥有19%搜狐的股票，并且还在积极扩大这一成果，以获得重组搜狐的权利。

2001年5月8号，美商网成为meetworldtrade的全资子公司。美商网裁员530人，仅留下70人，原CEO童家威离职，据说，作为经营者的童家威和美商网的投资者在理念方面的认识是他们之间的分歧。对于此次离职，童家威直言不讳说：“禅让的成分占3/4，逼宫的成分占1/4。”

环境方面的因素则很复杂，世界范围内高科技经济的疲软、美国经济的衰退趋势、NASDAQ上中国网络股的不佳表现、互联网公司缺乏赢利模式的普遍现状、宽带在国内的热炒和推广、计算机和网民数目的飞速增加……等等，这种环境中成长起来的互联网公司，我们怎么能对它有所期望呢？但是，我们又怎么能对它没有期望呢？

在2001年的6月，中国互联网公司体面的外表终于在网民和股民期待或怨责的声音中坍塌了，一出悲喜剧、一出闹剧以及一出正剧，将网络公司的命运推进更莫名难测的轨道上。轨道尽头是成功的鲜花，还是失败的坟墓，现在还没有人能够预料。

悲喜剧

演出团体是号称中国三大门户网站之首、行事风格稳健的新浪网（www.sina.com），主角则是被誉为数字英雄的程序员出身的王志东。戏的前半段是悲剧，王志东也颇有悲剧人物的命运，但是戏的后半段突然改变调子，破坏了全剧的风格。

悲剧开始于新浪网2001年6月3日的一条新闻。该新闻宣布新浪的CEO首席执行官也是新浪网创始人之一的王志东因个人原因辞职，同时他还辞去了新浪网总裁与董事会董事的职务。新浪网董事会指派茅道林接任CEO，汪延接任总裁。王志东将只担任新浪网首席顾问。

这一新闻发生得非常突然，如晴天霹雳，让业界和整个传媒措手不及。当吃惊的记者打电话向任新浪网行政总监的王志东夫人询问此事时，王夫

人表示毫无准备和无法理解。而王志东在去美国开会前，还接受记者采访，讲述对新浪前景的设想，解释民间传闻的中华网并购新浪一事，并无离职之意流露。大批想一探事情究竟的记者赶到新浪，却发现新浪高层都还未回国，新浪员工同样也是从网上了解到高层人事变迁的情况。

新浪在2001年4月份公布的财务报告数据中，披露公司在上一财政季度营收额暴跌30%，季度净亏损1210万美元，每股亏损1.41美元。立刻有人将此糟糕的财务报告和王志东的离职联系起来。《经济观察报》评论说，"这样的财务监督并不意味着新浪真的业绩糟糕，而更像是一个请人出局时要用到的借口。"

2001年6月4日，新浪网宣布为了缩减开支，将在全球裁员15%。新浪网此时有员工633人。

和大家对王志东的惋惜截然相反的是纳斯达克股市，4日该股市上新浪收盘价为1.85美元，涨幅达6.32%。股市非常敏感地反应出投资者对新浪人事变动的欢迎，因为人事变动所带来的将是策略和经营方向的改变，显然投资者对新浪一直固守其广告、新闻和商城几大产品毫无大动作的作风失去了耐心。

随后的6月6日，新浪开始裁员。当70名员工被通知一小时离开新浪的时候，新浪内部被一种异常的伤感气氛笼罩了。没有被裁的员工如惊弓之鸟，有人直到6月底仍一听电话铃声还冒冷汗。新浪一小时裁员的激烈方式，招到劳工专家以及媒体的异议。

到6月7日，关于王志东离职原因的猜想充斥了新浪以及其它IT网站的论坛，媒体对此事更给予了100%的注意力和想象力。

被怀疑因和新浪谈及收购而逼走王志东的中华网，此时出面澄清传言，并称虽然一直在和新浪接触中，但并无实质性进展。


王志东

这一天，王志东的电子信箱里已经塞满了询问、关心和挽留的信件。网上更有"离开了王志东的新浪将不再是新浪"的言论。王志东在网上发表公开信，称"不便公然解释"离职原因，但他"不管未来发生什么，我的信念不会动摇，我的执着不会改变，我的人生准则绝不放弃"。此时，王志东已自觉不自觉地将他悲剧主角的戏分出演得淋漓尽致。至于何种原因使他离开一手创建有亲子之情的新浪，任人猜测。



6月25日，王志东在发布会上

终于，6月8日，新浪网董事长姜丰年、CEO茅道林、总裁汪延在北京举行了小型的媒体见面会。会上就新浪与中华网的合并、新浪裁员和王志东离职与媒体进行了沟通，但沟通结果并不令人满意。王志东的离职仍然原因不清。会上，茅道林对王志东的离职流露出惋惜表情，但也再三谈到"假设说我们这个团队，尤其是茅先生和汪延，假设不能在往后的季度里面交出一个靓丽的，很令董事会满意的成绩单，同样我们会面临很多的压力，我想这是很现实的一个情形。"

这个现实所包括的内容实在太复杂了。

在众多人催促下，王志东决定在6月20日召开记者见面会解释离职原因，该见面会因故推迟到6月22日后又再次延迟。据说王志东在忙于与海外投资人士接洽沟通，以图东山再起。

新浪网对此没有作出任何评论，新总裁汪延认为王志东行事一向非常稳重，能够理性地对待从新浪离职一事。汪延表示，在他负责的职责范围内，将用6个月的时间进行公司系统的重构，建立起一套适合现代企业运营的完善的新机制。

王志东的离职过程颇有戏剧性，当时的情况据《互联生活周刊》记者邹剑宇在网上披露如下（这当然可能也是杜撰，就让我们把它当作一个故事来读好了）：

2001年6月1日，新浪董事会成员和其他公司高级管理层在美国加州斯坦福大学附近的帕洛阿图市威斯汀酒店开会。会前姜丰年、陈丕宏、段永基、曹德丰、陈立斌召开董事会，首席执行官王志东并未出席。此时王志东正和其他管理层在会议室外面溜达说闲话。会议开始就有董事对新浪股价在1美元多徘徊不满，反对王志东坚持新浪网在做ICP的基础上加大软件产品开发销售力度，董事会倾向于将新浪网建成中国的美国在线时代华纳模式，核心是进军宽带网和投资传统媒体。这种战略上的分歧由来已久，讨论到后来就演变成了决定王志东去留问题的会议。投票结果很倾斜，唯一犹豫

的姜丰年也被说服投了王志东的反对票。投票结果出来后，会议室外的人群被招呼进屋，姜丰年单独把王志东又领出了房间，然后董事会宣布解除王志东的CEO职务，茅道林被任命为首席执行官。茅道林当时还愣了一下。

新浪董事会没有想到大众得知王志东离职后却不止愣了一下，仓促之间，将自己放置在被动的地位，加上紧急裁员的不良影响，新浪在公众心目中大力建立起来的良好社会形象受损不少。

新浪是一家跨国公司，在北京、北美、香港和台北4个地方经营，赢利的前景要由这4个地方来共同决定，事实上新浪70%的收入来自北京。这种长线经营的方式符合新浪“全球最大的中文门户网站”的身份，但追求过大过全却在某种程度上造成新浪经营战略上的迟滞和偏差。

有细心人找出当年新浪成立的资料：1998年12月1日，四通利方网站与华渊网合并为新浪网，获得2000多万美元投资，公司主要管理层基本形成并维持至今。但是新浪网成立之初，并无确切经营目标。在当时宣布合并成立新浪后，新浪网经理层以上的员工在北京龙苑宾馆召开全体大会，议题就是“新浪网是什么？”。讨论结果，新浪网成为一个名副其实的大杂烩：虚拟社区、软件公司、媒体、商城面面俱到。

以后新浪就发展它这4条产品线，本质的目标问题被搁浅起来。2000年三大门户相继上市，新浪网的股票价格最高时达到54美元，2000年的收入有1000万美元。形势看上去一片大好，新浪甚至乐观地谈到赢利时间。由于广告周期的特点，网站广告的衰退要到2001年才显露出来，单纯依靠广告收入的门户网站不得不见风转舵。比如在香港创业板上市的TOM公司，就利用股市做撬杠大量收购跨媒体的实体，改变自己的经营方向。

但是王志东到了2001年还坚持新浪网“是一个软件公司”，不肯轻易有所行动。新浪股票一跌再跌。这种情况下，新浪董事会忍痛请王志东出局亦在情理之中。不过，茅道林和汪延都是王志东多年的同事，要王志东离职才可解决问题，恐怕不是他们所愿意看到的。

回过头来看王志东的表现，如果他能审时度势，抓住机会，在新浪股价20多元的时候有所行动，新浪可能不会沦落到现在股票只值1个多美元，与搜狐、网易并列的地步。有新浪员工指出，王志东在公司内部关于新浪网的网络媒体方向态度并不明确，直到前不久，他的观点才有所改变，在北京高科技周他唯一参加的论坛就是媒体论坛。可惜他观点变化太晚，没不及付诸于实践。

新浪与王志东仓促地分了手，表面客气，但是彼此都留下了深痛的内伤，所以说这是一出悲剧。更有分析家指出，长期以来，王志东有意无意地误导媒体，似乎新浪就是王志东，王志东就是新浪。新浪管理层对这种个人英雄的言论也予以默许。这种把个人作用凌驾于资本、企业制度、管理团队之上的行为非常危险。王志东辞职的消息一公布，王志东的拥护者们就一个个跳出来，发表各种为王志东不平的言论，有称“资本强奸了新浪”，也有称“新浪失去王志东就失去灵魂”的，更有叫嚣“王志东走了我也不上新浪了”的，这都将给新浪网今后的发展造成恶劣影响。

王志东本人据说是对理念比较坚持，做事很执著，不容易轻易被影响和说服。他的外表，接触过的人说很和善。大众虽然对投资方要求回报的心理可以理解，但是投资方可用其它温婉方式妥善处理此事，不必闹得鸡飞狗跳，满天下的人都吃惊得张大嘴巴。

有消息称，王志东之所以辞职，是因为想去一家知名软件公司，承担一项与软件有关的工作。这个猜测源于下面几个原因：王志东一年以来多次在公开场合表示，新浪会提供软件服务，这一设想一直没有完全实现，可能是他辞职的根本原因；以Richwin起家的四通利方，当年的资本运作源于筹积资金发展软件，没想到做起了网站，这让王志东两年半以来一直不在状态，6月初终于下定决心辞去新浪网总裁职务；孤立的网站存活十分艰难，或者说根本不可能存活。新浪目前还没找到盈利的源泉，王志东不得不走。

王志东的不解释，为拥护者或反对者留下了丰富的想象空间。有人甚至这样推测当时情形：董事会对王志东的管理方式、运营策略和经营业绩表示不满，王志东不服并以辞职相要挟，令王志东没有想到的是董事会居然很快地就接受了他的辞职，并在新浪网上发布了这一消息。

但是王志东说“要我回新浪，除非我来收购它”。这话隐隐透露着他和新浪的合作演出似乎还会有余声。据称，国内一家传统IT巨头也打算借钱给王志东，鼓励他继续领导新浪网，王志东亲自去了香港聘请有经验的产业律师，准备回购新浪以及可能进行的法律程序。

业界人士分析认为，王志东现在动手回购，则根据新浪网与王志东签定的人事合同以及ICP牌

照、新浪广告公司股权安排协议，双方很有可能涉及法律诉讼。

果然，6月25日，王志东的记者见面会终于召开。会上他依旧没有交代离职的原因和详情，只是说他并未主动离职，解除他的职务是不合法的，他"觉得自己被出卖了"。带着律师出席发布会的王志东非常自信，与离职时的萎靡判若两人。他对记者说："对新浪网董事会成员迫使我离开所采取的方式的正当性表示怀疑。我已经请我的律师研究这些问题。"言词之间颇有与新浪高层的纠纷已非私下可以解决，可能涉及诉讼的含义。而传言新浪高层也将举行新闻发布会。

事态演变到这个地步，新浪和王志东的这场纠纷将去何处，是谁都不能预料了。双方一旦撕破脸皮，公众所看到的将是赤裸裸的利益之争。我们只有静观事态的发展了。

其实，只要稍微冷静一点，就可以摒弃因为王志东离开新浪给我们带来的震惊和所谓的"资本战胜知本"的悲凉，王志东的离去只不过是现代企业发展过程中再平常不过的事件。资本的意志与权力斗争从来都是企业内部永不落幕的好戏，追金逐利是资本的本性，在这一目标上出现分歧时，资本当然会体现其自身意志。

分析家认为，王志东的困境可能在于不借用外来资本，新浪也许就发展壮大不起来，一旦引入外来资本，股份过分稀释，他的话语权又将被打折扣。这正是资本的双刃剑本性。认识清楚了，也就只能巧妙加以利用，倘若被这双刃剑伤了，除了怪自己能力不够又能怪谁。当投资人对于王志东在盈利方面缺乏想象力的不满无法排解时，他的离开是唯一正确的选择。

一位网友对王志东的评论很一针见血：长期以来，一味固执，全然不顾周边经济环境的变化，又没有大刀阔斧另辟蹊径的办法，难道不该走人吗？

闹剧

演出闹剧的是与王志东齐名的丁磊。这出戏基本上是他一个人的独角戏。究其原因，是因为他控制了网易（www.163.com）大部分的股票，不像王志东只有6.1%的新浪股票在握。所以丁磊在网易要怎么样就怎么样，不但不会被突然出局，还差点将网易卖掉套现巨资。丁磊是聪明的，只是错算了一步棋。所谓司马昭之心，路人皆知，当天下人都明白他丁磊要卖掉网易套现的时候，网易就不值钱了。网易不但不值钱，还有可能烂在丁磊自己手里。

不信，我们就来看看这出闹剧的始末：

2001年6月9日，据《亚洲华尔街日报》报道，网易创办人丁磊同意以8500万美元代价，出售网易。

2001年6月11日，香港有线宽频首次承认正与网易进行洽商。

2001年6月12日，网易发布新闻，称网易CEO黎景辉和COO陈素贞分别辞去在网易担任的职务，两个职务均交由公司的创始人和董事长丁磊代理。同时，网易第一季度出现误报合同事件。还有一则新闻，网易证实了香港有线宽频欲以8500美元收购网易，双方在接洽中，大的框架已经搭好。

2001年6月18日，香港有线宽频宣布中止和网易进行的收购谈判。其原因是由于网易目前仍在对其广告合同帐目出现错误事件进行内部调查，有线宽频担心收购网易会引发"潜在的股东诉讼"，因此决定暂时放弃收购网易的计划。

6月19日，网易公司发布消息称，该公司确实一直在与包括香港有线宽频公司在内的多家公司进行秘密协商，讨论收购网易股权和资产的问题，但这些协商没有达成任何协议，目前协商已经终止。网易公司还暗示说，目前公司没有与其它方进行收购谈判的计划，不过，公司仍将继续对其战略选择进行审查。

丁磊在一份声明中称，"经过仔细的考虑，公司董事会已经决定暂时停止寻求收购，符合公司和股东们的利益。我们坚信提高管理团队的素质和增加服务范围是目前最符合公司发展要求的。虽然公司近一个时期经历了一些波折，但我相信网易公司仍会受到广大网民的喜爱，继续保持在中国互联网市场的领先地位。"

于是被业内人士谈论得沸沸扬扬的网易收购案就这样划上了句号。另一家和有线宽频争夺网易的公司也急忙收手，拒绝承认曾对网易垂涎三尺。早在今年年初，网易就已委托高盛寻找全球买家，并接触了Tom.com、AOL等众多国际买家。丁磊为了卖出网易所做的一切努力：解除黎景辉、陈素贞职务，到了6月8日还在给网易员工发信否认与任何一家公司就并购问题签署协议，甘愿将挂牌上市的网易变成独家控股公司等等，虚招实招全部付之东流。



丁磊

如果有线宽频不改变计划，仍然以8500万美金收购网易，丁磊将获得至少4000万美元现金，比其所持股票的市场价格要高得多。在半年以前福布斯所评的中国富人榜上，丁磊的身价是20亿人民币，现在身价又可以上涨了。可能会有人觉得丁磊将网易卖贱了，但丁磊已是坐拥巨万的青年富豪。他仅仅才29岁，还可以去创办第2个、第3个网易。

可惜丁磊的精明算盘没有算到要煮熟的鸭子还会飞掉，一向运气不错的他这一次结结实实地摔着了。网易涉嫌作假的财务报告越调查发现问题越大，不是随便开除黎景辉和陈素贞就可以搪塞的了。开始网易表示合同误报仅仅涉及到100万美元左右金额，再后来，网易却表示合同误报涉及的金额达300万美元了，而网易去年一年的年收入仅为830万美元。



网易离职的高层人事

此事件影响到网易这几个季度的财务报告，并且这笔错帐还可能涉及到审计过的2000财政年度的财务报告，因为网易是在纳斯达克上市的公司，合同误报事件有可能被美国的股东们以涉嫌披露虚假财务报告集体诉讼网易。据称香港宽频有线得悉这一点后，其律师要求在收购合约上加进“如果网易去年的收入总额有问题，香港有线宽频可以进行相关诉讼”的条款，网易否决了这一条款，但承诺向香港有线宽频公布内部对这次合同误报事件调查审计进展。

结果，香港有线宽频宣布退出收购网易，马上香港宽频有线的股价就上涨。而合同误报所引起一系列麻烦还将让丁磊头痛。

坊间对丁磊其人颇有传闻，早期关于163邮局的纠纷就不说了，单说这次夭折的收购案：在网易和香港有线宽频达成的收购协议中，丁磊决定以8500万美金的价格把网易100%的股权让出去，这就意味着不仅他自己的股份全部要转让，其它中小股东的股份也要被迫转让，此时网易的股票价格仅为1美元左右，而中小股东大多都是以十几美元的价格买进网易的股票，如默多克新闻集团曾以每股15.60美元的价格购进网易256万股优先股，在网易上市后以1:1的比例换成普通股，以目前股价计算，默多克新闻集团4000万美元的投入到现在不到300万美元了。丁磊还将自己拥有约占网易4%左右的股份转让给网易新加盟的几位高级管理人员和关键岗位员工，如黎景辉、陈素贞等都拥有网易小部分股份。然而这种转让不是普通的赠送，而是以约每股5美元的价格转让出去，这个价格比网易当时上市价格要少几倍，但比网易现在的股价却要多几倍。也就是说，如果以现在的股价转让给收购网易企业，员工手里持有股票越多，也就亏得越多。

如果这还不够说明丁磊在商场上的风格，那么再加上CNNIC评选十佳网站时丁磊网易数据库所有邮件地址发的拉票信，民间有人用“滑头”这样的词汇来形容丁磊，也就不足为奇了。丁磊的经营方式，是把大权紧紧握在手里的家族氏管理，这种管理势必会造成公司中等级制度森严、狭隘的个人权威心态等不利于公司发展的局面。分析家认为，丁磊重金聘请黎景辉等加盟网易很明显是为了网易上市吸引投资所需，但要黎景辉为他承担财务报告的失误恐怕就太过勉强。据称黎景辉已经和有关的美国律师接触，准备有新的动作。

分析家还指出，NASDAQ对在上市的公司要求相当高，上市公司基本一切情况都是透明的，在这种地方耍小聪明很容易“走火”，目前网易在NASDAQ上基本已是信誉尽失，危机迫在眉睫，持网易股票的在NASDAQ上基本上是海外华人和中国留学生在交易，每天的交易量极小，无法反映网易股票的真实状况。

丁磊闹了一场，网易到底也没有卖掉，反倒使网易在公众心目中的品牌价值大大贬值。相反，默默无闻的香港有线宽频则做了不花钱的广告，显示了雄厚的资金实力，和进军内地宽带市场的抱负。

网易现在还有7600万美金的现金储备，它每个月烧掉的现金总额大约是240万美金。我们可以计算出它还能烧钱烧多久，网易的股东和员工还有多久时间自谋生路。当然，丁磊可能还有后手挽救网易，或者再寻买主。但是他在本出闹剧中所表现的缺乏信誉和责任感，对自己创立的网易的丧失信心，都大大减灭了几年来大众传媒以及网络加在他身上的光环。

我们看到了现实中的丁磊，不过就是个精细盘算利益得失的商人，往日的那个“知识英雄”、“IT俊杰”已经成为神话。

正剧

与丁磊的独角戏相反，由联想和AOL联手演出的这本正剧基本上是一出群戏，没有特别引人注目的演员，戏的内容早就被各种渠道透露，戏的效果也因有王志东和丁磊在先而大打折扣。虽然从整

个行业的角度来说，这出戏实在要比新浪的变故和网易的并购重要得多。

2001年6月11日，中国最大的电脑公司及互联网服务供应商联想集团与全球著名的互联网服务供应商AOL携手，各出资1亿美金，共同打造联想去年重点推出的门户网站FM365，其中联想占51%的股份，美国在线占49%的股份。尽管具体内容双方都没有透露，但是业内人士分析，这种合作方式将大大改变中国网络版图。

不过业内人士对联想与AOL的这次合作更多的是抱观望态度，虽然合作双方都拿出了十足的诚意：AOL在资源投入上提供AOL先进的技术、软件、产品、服务以及专业技能、知识产权，提供互联网服务的运营及管理经验，提供全球市场推广和广告渠道、关系及经验，同时，按股份比例承担FM365原有投入。联想则会提供联想家用电脑及其他上网设备的客户资源，提供FM365原有队伍，在中国互联网服务方面的经验、专长及渠道网络，共享联想旗下FM365的ISP、ICP经营牌照资源。



但在新闻发布会上，双方对于新公司的主营业务、赢利方向等未作出令人满意的答复。甚至，新公司的名称和管理团队都还没有一个详细的计划。不过，即使新的合资公司尚无业务，本次合资交易还是极具象征意义和战略意义的，这次交易是互联网时代开启以来境外跨国互联网和传媒巨头首次同中国大型旗舰企业进行股权层面的合作，标志着境外战略资本正式扬帆进入中国新经济。

分析家亦指出，很多跨国公司在中国的投资早已超过了1亿美元的水平，这次联想牵手AOL既不是“空前”，更不会“绝后”。随着中国加入WTO，将来一定会有更多的类似合作在中国上演。该合作案例对于跨国网络和媒体的参考价值会更大。

联想此举并不令人奇怪，从投资FM365到收购赢时通，再到和新东方合作建立新东方教育在线（TOL.FM365.com），联想进入互联网企业的步伐都是坚定而稳健的。与其静等WTO后外国大集团入境再想对策，不如主动出击，寻找更多的发展契机。联想目前处于发展期，正努力地使自身具有全球竞争力，那么培养一两个混血儿也是理所应当的了。

下一个变数

新浪、网易、搜狐三大门户的动荡状况，直接影响到整个互联网行业的生存。近来中小网站的倒闭数目又有上升趋势，北京晨报报道说：“最近一个星期，尚可支撑的中关村小网站都在考虑散伙。一座位于魏公村的办公楼就在半年内眼看着13家网站从楼里搬走。生存，对他们来说，变成了难以企及的高峰。”

中国的门户网站还将因资本的需要和外来势力的扩张出现分化和蜕变。这种分化蜕变从大的角度来说促进了互联网企业自然的造血功能，虽然这种蜕变将破坏原有企业的文化、连贯的经营发展策略、稳定的管理团队和员工的信任度。

专家指出，现在风险投资走了，战略投资来了，两者的一出一进，一方面说明了资本市场上投资者们已经对门户网站的前途抱着彻底悲观的看法，另一方面表明了门户网站在将来很难作为一个独立的互联网行业存在，以后像雅虎这样单纯的门户网站很难继续生存，美国在线时代华纳的模式才是门户网站以后的走向。

雅虎曾经是激励无数中国创业者的神话，如今它也面临着被收购的命运。盲目追求高额回报、盲目的自信及缺乏自我完善的精神是雅虎模式失败三个原因。

中国门户网站的下一个变数会在哪里呢？

中国的互联网发展始于1996到1997年，大发展则是从1999年开始的，由于外来资本的强力注入，使中国网络公司一段时间内炙手可热。如今国内网络公司大多依靠国外大财团和风险基金投资建立，基于资本要求回报的天然本性，随着互联网规模的扩大和互联网企业的增多，公共资本和风险资本的输血都不可能无休止地进行下去。互联网产业必须经受市场的严酷考验，企业要不是就彼此整合扩大规模和应变能力，要不就依靠自身的良性循环来谋求成长，优胜劣汰是谁也无法逃避的自然规律。

在这篇文章即将发表的时候，记者又听到博库网倒闭的消息。这家1999年底成立的网站曾以高投入、大手笔，以及在电子出版领域的先锋作为，使其在国内迅速窜红，成为出版界和网络界的双料明星。

博库生存了18个月。18个月……不说什么了，网站们好自为之吧。







中外双峰会

——Office XP、WPS Office论短长

翻天覆地，与世界共舞——金山公司带着殷切的希望于5月9日发布了企业级办公平台WPS Office。

星际体验——微软公司载着用户体验的感觉于6月19日发布了内涵.net理念的Office XP。

WPS Office的研发历时25个月，金山公司投入了相当大的企业资源，软件产品定性为企业级办公平台，并把WPS易名为WPS Office，以脱离人们字处理的视线，加强办公软件印象。而不久微软推出的Office XP更是世界级的办公软件，它们的存在自然是IT界争相报导的热门题材，而我们晶合实验室并没有急于刊载软件的特性功能介绍，而是着手对微软、金山公司送测的正式产品进行了详细的对比试用，并于本期作为专题文章向大家进行推荐，指出二者的亮点与不足之处，以及WPS Office作为国产软件的精品与Office XP相比存在的差距，并进一步探讨形成这种差距的原因。本次专题不属于评测报告，故此我们未公布硬件测试平台，也没有对软件的资源占用、界面等进行过多的论述。

晶合实验室



Microsoft Office xp

今年2月5日，微软将其还处于测试阶段的新一代办公套装软件正式命名为Office XP，在时隔一个月后的3月5日宣布Office XP已完成全部的开发和测试工作后交付厂商生产，并于2001年6月19日正式发布简体中文版。Office XP的研发过程历时18个月，共有9个部门（组）进行合作开发，在中国也有近50人的研发队伍，并且与国内12个厂商合作。其中有3个本地化厂商进行了界面汉化等工作，另有9个厂商参与了中文特性开发工作。如上海美术电影制片厂开发的Office新助手孙悟空和北大方正的字库。Office XP的市场定位在于提高个人工作效率、提升群组协同，提高企业生产力。围绕这个目标，Office XP新加入了一些特色功能，并对已有功能进行了完善。下面就让我们来详细体验Office XP。

Microsoft Word 2002

Word可能是我们平时使用的最为频繁的Office组件了，如今Office XP中的Word 2002在Word 2000的基础上又有了许多值得称赞的改进，进一步增进了其实用性和易用性。最新版本的Word通过用户所需的工具，使创建、共享、审阅和发布重要文档的过程更加流畅，从而扩展了其传统的模式。下面就向大家细致地介绍一下Word 2002中新增和改进的功能（当然其中有不少新功能也是Office XP中的其他组件所共有的），领略一下其带给我们的新体验。

整体印象及多国语言界面

Word 2002的启动速度非常快，感觉上绝不亚于Word 2000。Word 2002的整体界面看上去十分整洁柔和，以朴实美观的平面界面替代了已沿用多年的半三维界面。文档文字间的间距进行了调整，用户阅读起来感觉更加舒适。支持多国语言用户界面可是Office XP的一大特性，它使用户只需在原有英文版的基础上加装特定语言的用户界面包就能实现对整个软件的界面翻译。语言界面包的安装过程和Office XP的安装程十分相象，并可以按需要选择安装各部分的翻译组件。我们拿到的是中文正式版，自然不需要加挂语言包了。整个软件无论是菜单界面、对话框，还是向导、模板、帮助系统都得到了完美的汉化，感觉上就是真正的中文版。不过，由于是英文汉化软件，在实际使用中我们发现有些功能只对英文起作用，在后面的详细介绍中我们再论述。

任务窗格

Word 2002中最显眼的变化之一就是界面右边新增的任务窗格了。若没有看到任务窗格，只需选中“视图”菜单中的“任务窗格”选项即可使其显现。目前Word 2002中共有8种类型的任务窗格，我们可在其右上方箭头的下拉菜单（如图1）中进行切换选择。我们在编辑文档时，Word 2002会智能地识别用户的操作行为，并自动显示出相应的任务窗格。使用任务窗格可免去以前对菜单和对话框频繁操作的麻烦，提高我们的工作效率。例如，在“新建文档”任务窗格中我们只需单击鼠标就能直接打开或新建文档，新建文档时可以调用本地硬盘或是网上的模板；在“样式和格式”任务窗格中，我们可以方便地查看当前所选文本的样式和格式，或是直接为其套用新的格式。

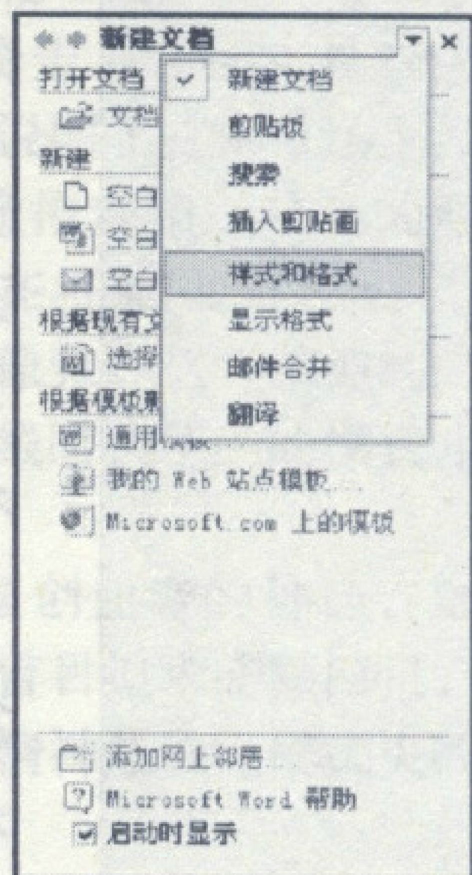


图 1

任务窗格存在于整个Office XP组件中，该功能可以说是最具特色的，Office XP各个组件中的任务窗格相应地有所不同，善用活用任务窗格中的命令将使我们的工作效率大增。

智能标记

智能标记是Office XP中新增的一项重要技术。Microsoft Office智能标记是一组在所有Office应用程序中共享的按钮，它能在Office XP中的各个组件之间方便地实现数据和信息交换。智能标记按钮会在用户执行某些特定的操作之后自动出现，每个按钮具有各自的选项菜单，可以帮助用户控制操作结果。Office XP有一些共有的智能标记，当然一些组件（Word、Excel、PowerPoint）也有其特有的智能标记。例如Word 2002中自带的智能标记功能在自动识别出用户输入的诸如人名、地

址、日期时间等某些特定信息后，能将其标识为智能标记（带紫色下划点线）。

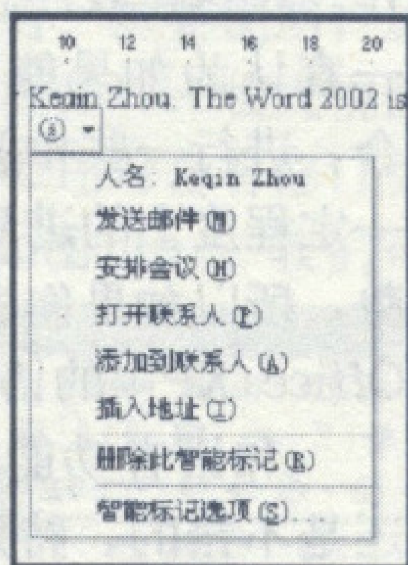


图 2

我们点击智能标记按钮后在其展开菜单中能进行一些常用的操作。不同数据信息类型被标识为智能标记后其展开菜单中所能进行的操作也会有所不同。例如在人名智能标记的展开菜单中（图2），我们可利用其中的命令选项方便地在Word 2002和Outlook 2002之间进行信息交换。在“工具”→“自动更正选项”对话框中的“智能标记”选项卡中，我们可灵活地选择是否开启智能标记功能、自动识别何种类型的数据、检查或删除文档中的智能标记，还能在以后从网上下载更多类型的智能标记。更需说明的是，微软还为第三方开发者提供了智能标记开发包（SDK），其中含有关于智能标记开发的详细参考资料和示例，能指导用户在Visual C++或Visual Basic环境中开发出自己特有的智能标记。Office XP中首次引入的智能标记功能也是微软今后“.net”战略软件的重要特性，在日后会有更大的发展空间。

在Word 2002中还有另外两种智能标记按钮：“自动更正选项”按钮和“粘贴选项”按钮。能在用户粘贴文本或撤销系统自动更正时给出一些的相关操作选项。用户可自由地对所粘贴文本的格式做出选择（如图3）；也可拒绝或是停用系统的自动更正功能（如图4）。

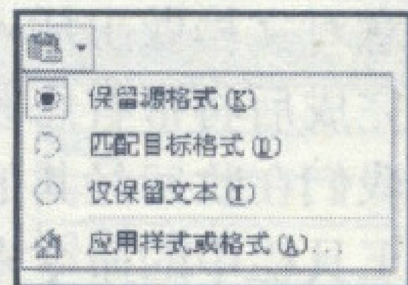


图 3

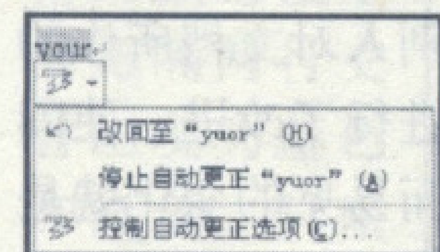


图 4

这个功能可以说非常实用，可以节省用户的一些时间，提高工作效率，遗憾的是在Office XP中文版中一些智能标记仍然只对英文起作用，从而影响了中文用户对该功能的操作。大家可以点击“工具/自动更正选项/智能标记”看一下，在识别器中所标识的人名、日期、时间、地址等都是英文的。也就是说，微软只是汉化了Office整合一些中文特性给中文用户使用，却并没有针对中文用户进行更加深入的研发工作，不知道是微软不重视这部分功能，还是中文二次开发没有做好。

增强的剪贴板功能

Word 2002中剪贴板较Word 2000中的又有了较大的改进。不但最大容量从12份增加到了24份，而且还可以在“剪贴板”任务窗格（如图5）中对已被复制的每份内容进行预览（如文本的摘要、图片的缩略图），这样我们就可以更方便快捷地选择所需粘贴的内容了。另外，还能设定在系统托盘处显示剪贴板图标，这样就能使各个Office XP组件共享剪贴板中的内容了。

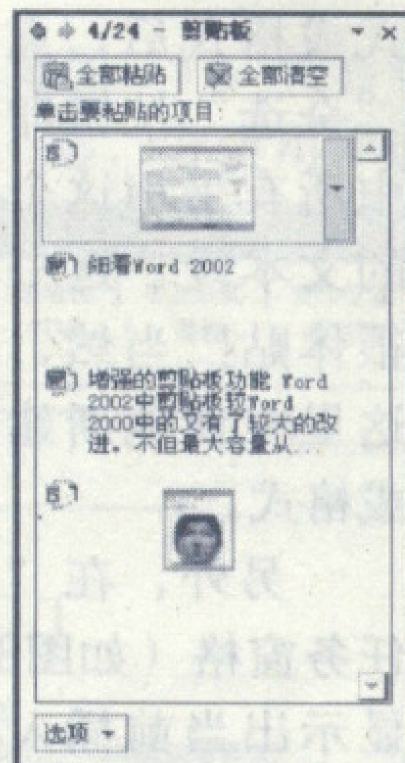


图 5

期盼已久的多选功能

Word 2002中终于能够对不连续的多段文档内容进行同时选中了（如图6）。选择的方式就和常规的一样，鼠标结合Ctrl键即可。令人感到有些费解的是为什么微软直到现在才在Word中实现这一功能，不过我们还是为多选功能的最终实现感到很高兴，毕竟经常与文字打交道的人太需要这个功能了。

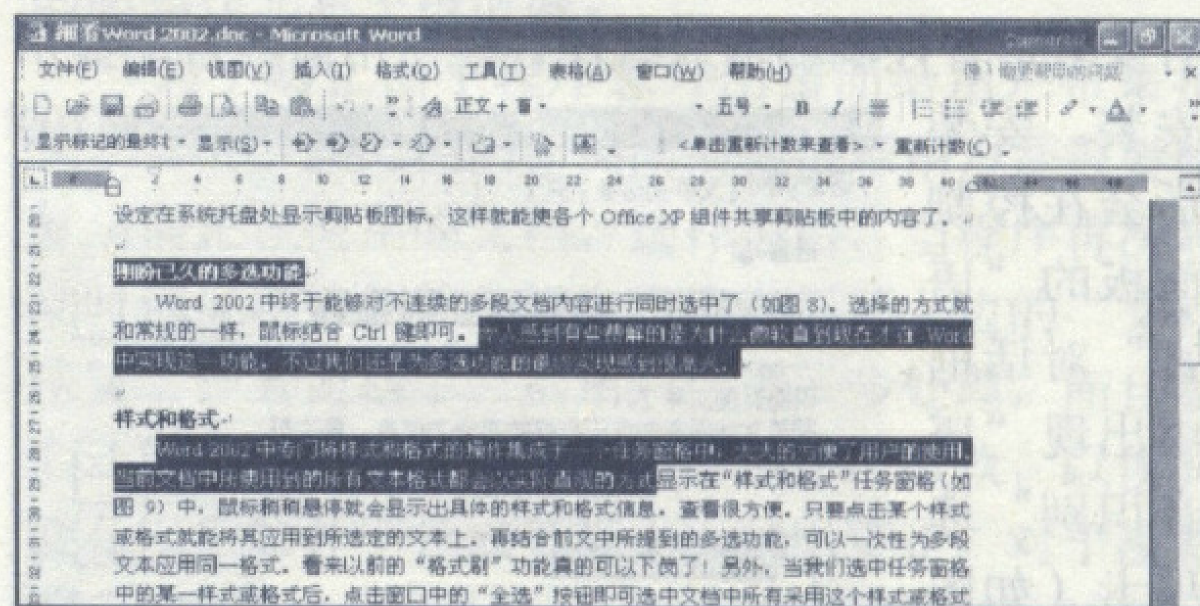


图 6

样式和格式

Word 2002中专门将样式和格式的操作集成于一个任务窗格中，大大地方便了用户的使用。当前文档中所使用到的所有文本格式都会以实际直观的方式显示在“样式和格式”任务窗格（如图7）中，鼠标稍稍悬停就会显示出具体的样式和格式信息，查看很方便。只要点击某个样式或格式就能将其应用到所选定的文本上。再结合前文中所提到的多选功能，可以一次性为多段文本应用同一格式。看来以前的“格式刷”功能真的可以下岗了！另外，当我们选中任务窗格中的某一样

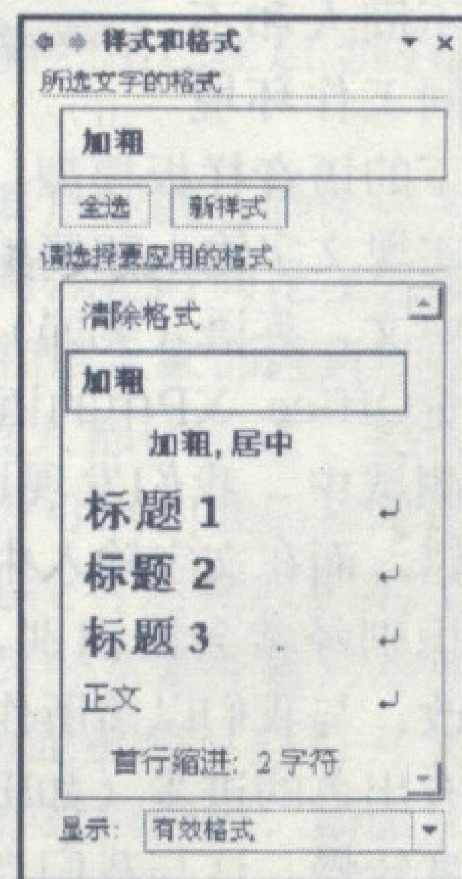


图 7

式或格式后，点击窗口中的“全选”按钮即可选中文档中所有采用这个样式或格式的文本段，这一功能是不是很体贴！当然，我们还能在这里方便地新建、修改样式或格式。

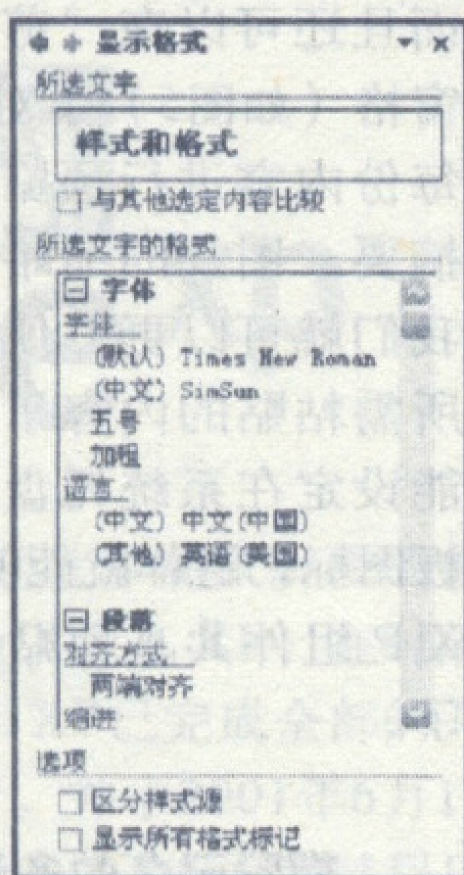


图 8

另外，在“显示格式”任务窗格（如图8）中会即时显示出当前插入点文本的字体、段落、节等格式信息，方便了用户的查看。而且还能将当前格式与选定内容的格式进行比较，并给出清晰的差异列表。

语音控制和输入

Office XP中集成了语音控制和输入功能，可以作为传统的鼠标控制和键盘输入的补充，在Word 2002中当然也能使用到这项功能。如果你没有安装语音控制和输入组件，在使用前会自动提示安装。安装后会在控制面板的“语言”对话框中出现“语音识别”选项卡（如图9），我们可在其中进行调试麦克风、训练并创建适用于不同人和不同工作环境下的语音样板模型。Office XP中的语音功能可以实现文字输入和菜单命令控制。目前支持的语种有中文、英语（美国）和日语。不过在亲身试用后感觉Office XP中的语音功能不够成熟，在实际使用测试中，我们发现语音功能在菜单命令中表现不错，而在文字输入中就有些差强人意了，文字输入识别经常会错识别，你要花费更多的时间用于修改。与我们以前所作的相关语音测试工作相比，没有出色的进步（如IBM的ViaVoice），而且处理速度较慢。这与我们当初同一些专家的讨论结果还是相吻合的——在人工智能没有实质性的突破之前，

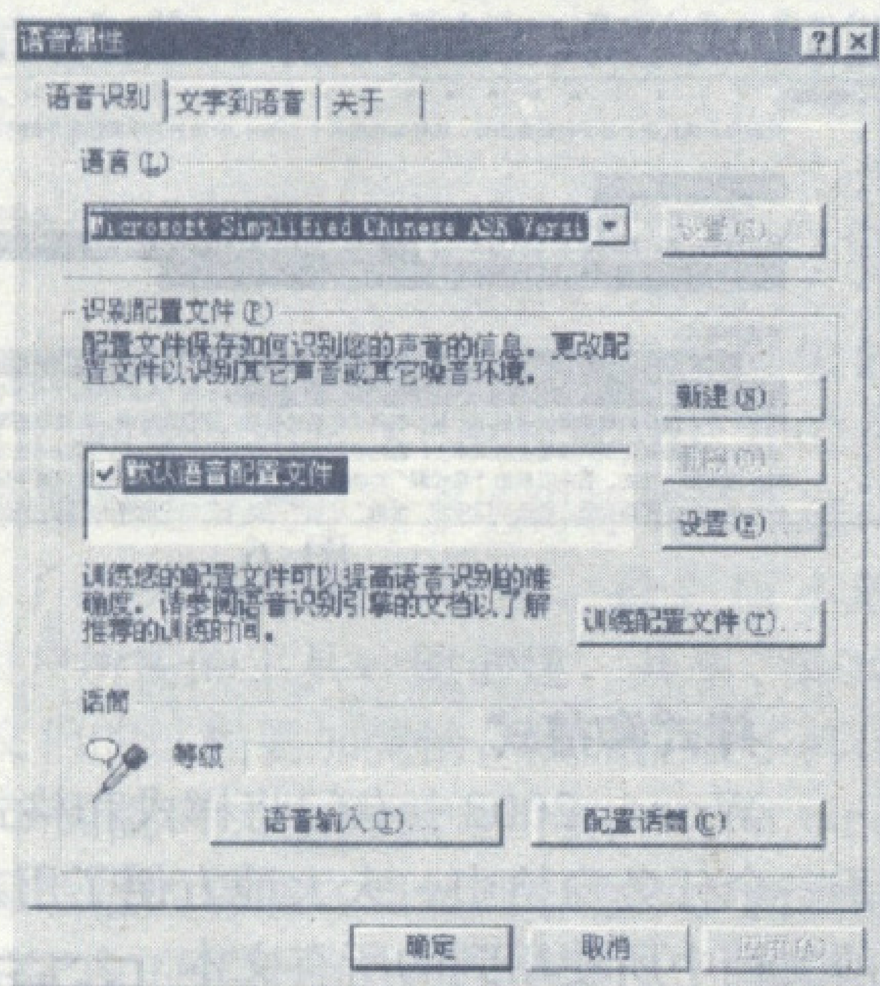


图 9

一些深入的边延技术还有待于进行基础的科研工作。在这里我还想说一句，在语音输入方面，个人一直认为如果能与类似于中文之星的语言库相结合，进行一些相关的智能判别，语音输入肯定会有一定程度上的进步，而现在我们还没有看见这个趋势。所以如果你没有特殊需要的话，完全可以不用Office XP中的语音功能。

和语音功能相比，新增的手写识别输入功能还是不错的，特别对于有PDA设备的用户来说可以直接将手写文稿输入到Word 2002中，十分方便。

清晰直观的修订模式

我们在工作中经常需要将已完成的文档初稿交给一些其他同事进行审阅，并让他们对原文提出各种修改意见。当我们完成文档后只需点击“文件”→“发送”菜单中的“邮件收件人（审阅）”命令，在填写收件人邮件地址后即可将文档原稿以邮件附件的形式发送出去。若原稿文档已存储在其他同事可以访问到的网络共享目录中，则只在邮件中发送指向文档原稿的超级链接。当然，可以以循环的方式将文档发送给多个同事进行审阅。其他同事在打开文档后会自动进入审阅模式，他们可以任意对文档做出插入、删除、批注等各种修改意见，完成后将带有修改信息的文档直接回复给原作者。我们在收回经其他同事审阅后的文档后，可用审阅工具栏中的命令来接受或是拒绝别人对文档所作的修改。Word 2002对审阅工具栏进行了改进，使同事间的文档协作更加容易。最显而易见的变化就是Word 2002使用了全新的方式对审阅后的修改信息进行标注。不像Word 2000将所有修改信息都集中在文档正文中而使文档整体看上去乱糟糟的，Word 2002只将新加入修订信息用红字标注在正文中，而将删除的修订信息和插入的批注都放在页面

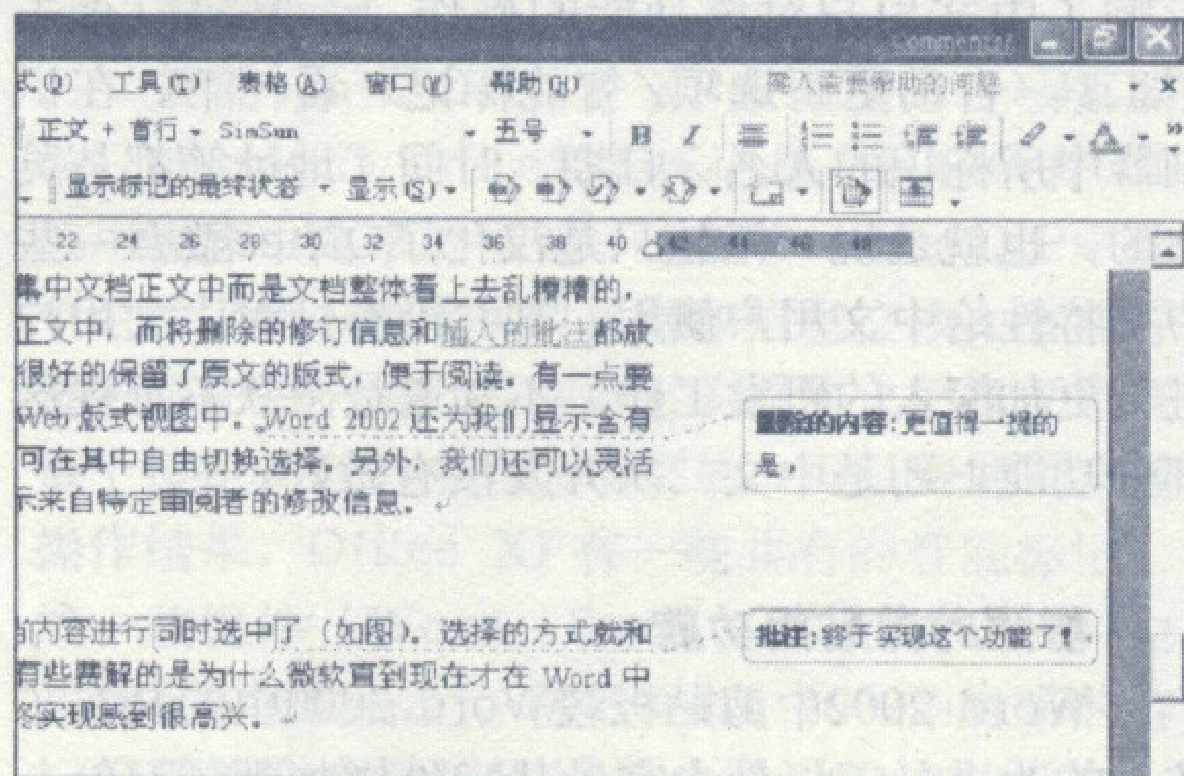


图 10

右边空白处的标注框内（如图10），这样就很好地保留了原文的版式，便于阅读。有一点要说明，这种新的标注方式只适用于页面视图和Web版式视图中。更值得一提的是，Word 2002还对含有修订信息的文档提供了4种显示方式（如图11），我们可在其中自由切换选择。另外，我们还可以灵活地控制各种修订或批注是否显示，并选择仅显示来自特定审阅者的修改信息。

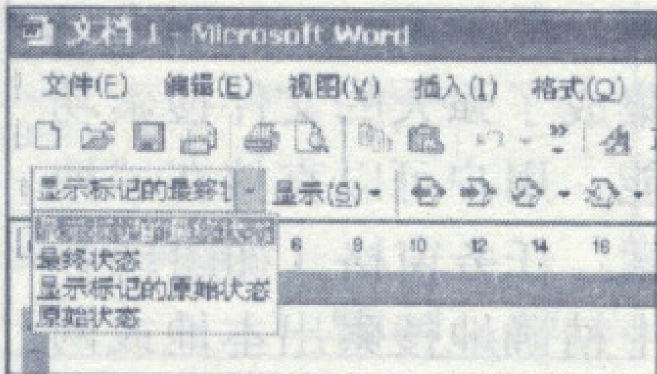


图 11

表格功能的强化

作为一个文字处理软件来说，原先Word 2000中的表格功能已经挺强大了，对付基本的排版和计算已是绰绰有余。不过这次Word 2002中表格仍然在易用性方面作了进一步的改进。Word 2000中，在按住Ctrl键的同时拖拽所选中的文本或是图片可对其进行复制，但对表格却不行。现在Word 2002中对表格也实现了拖拽复制。选中一个表格后，"样式和格式"任务窗格中会自动选中这个表格所采用的样式，我们可十分方便地对其样式进行自定义。例如，我们要表格的颜色设定为每隔两行交替出现为蓝色和红色。只需先在"样式和格式"任务窗格中的表格样式的点击菜单中选择"修改"命令，在弹出对话框中（如图12）的右下方"格式"按钮弹出菜单中的选择"条纹"选项，在弹出的对话框中将"行区段中的行数"值设为2。再将"格式应用于"依次设定为"奇行条纹"和"偶行条纹"，并分别设颜色为蓝色和红色即可。

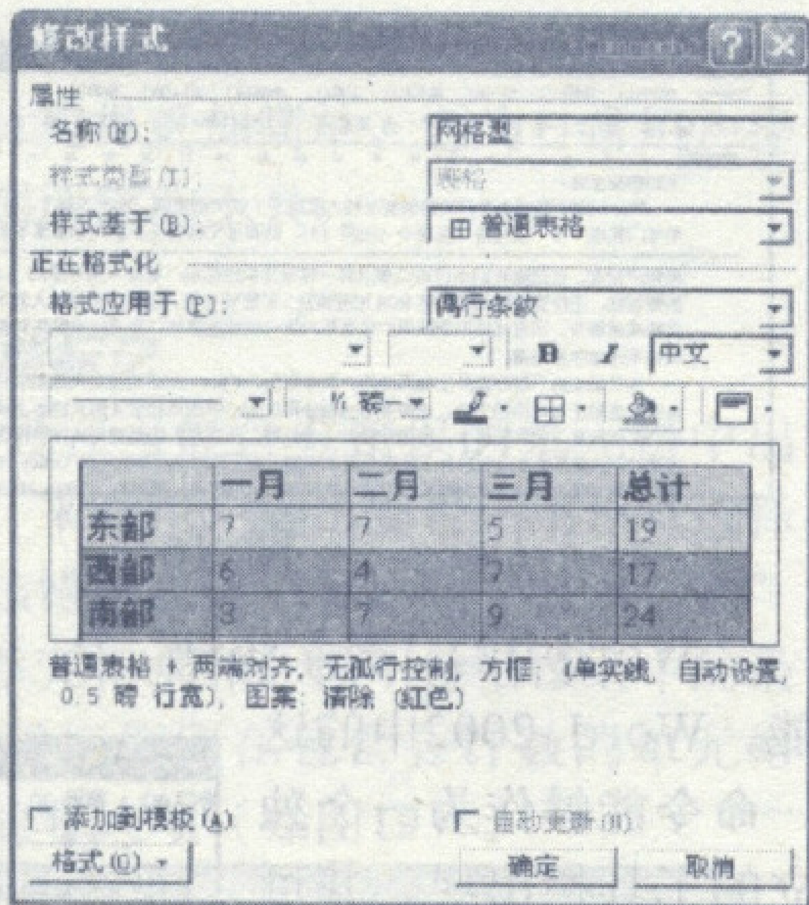


图 12

可靠性和数据恢复

Word 2002在提高用户文档的安全性方面给予了很大的重视。在"工具"→"选项"窗口中专门新增一个"安全性"选项卡（如图13），将有关文档安全新的内容都集中到了一起，方便用户设定。在这里我们不仅可以像以前一样设定权限密码（若是不用考虑对Office 97/2000的兼容性，还能选用更为强悍的RC4加密算法）和宏安全性，还能对文档加入数字签名来确保文档未被篡改。而在保存时删除用户信息及对隐含的批注或修订信息给出警告能避免用户的隐私在无意中被泄漏。

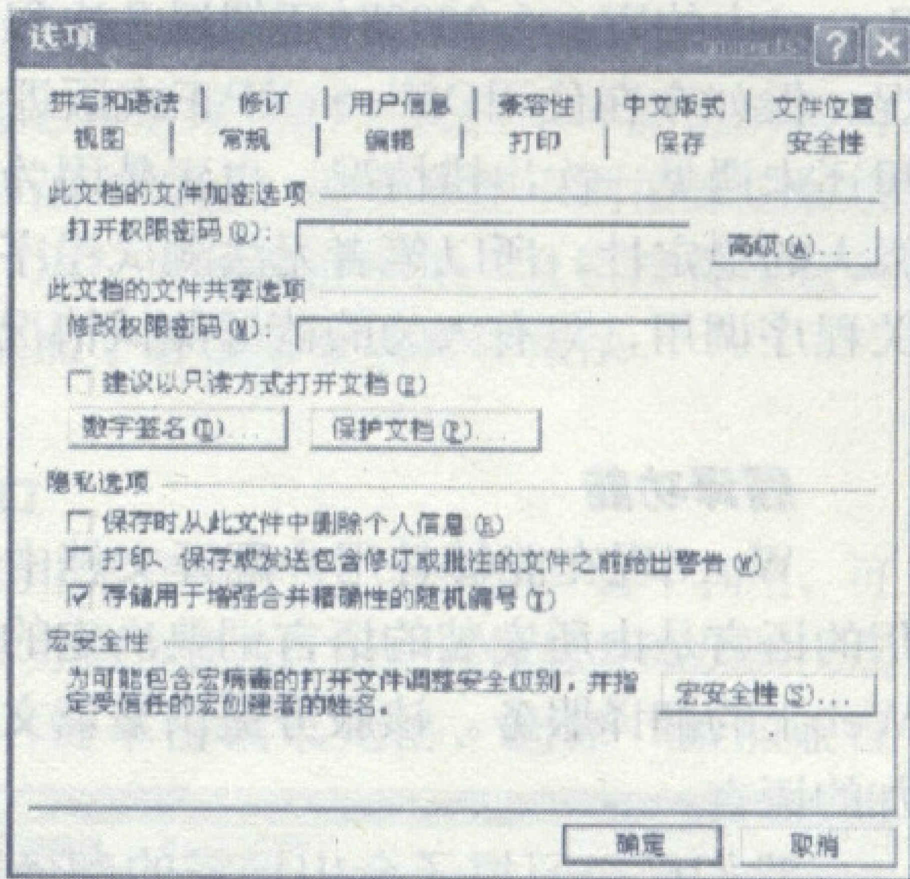


图 13

为了防止由于程序意外出错而给用户带来损失，Word 2002在出错关闭前会提示用户是否要恢复当前正在使用的文档，选择是后，当程序再次启动时被成功恢复的文档会出现在界面左边的"文档恢复"任务窗格中，供用户作进一步处理。而且我们还能选择将导致错误的报告发送给微软，以便其能在以后的补丁包或新版本中加以更正。对于没有响应的Office XP程序，我们还能用新增的"Office程序恢复"工具来将其终止。更值得一提的是，Office XP中的每个组件都有为解决启动错误而提供的安全模式。如果在启动时检测到问题，则会自动修复这些问题或将其禁用隔离，从而保证程序的成功启动。我们可在程序版本说明对话框中点击"禁用项目"按钮来查看或重新启用已在启动时被禁用的加载项。

Word 2002版的一个重要目标就是确保应用程序的高度可靠，这样用户就可以把时间花在完成工作而不是重新创建文档上。相信大家都遇到过蓝屏，资料未保存时的心情多数人都体验过，那么Office XP的文档恢复功能是否可以让我们从此远离痛苦呢？就目前功能来说还没有达到我们的要求，经过测试，我们发现蓝屏时经常是死机只能重新启动计算机，而文档恢复功能虽然可以打开文档，但是其内容却只是我们保存过的内容，新添加并未保存的内容并没有救回来，那么其相关的修复功能对我们用户来说意义也有所下降。

另外有一点需说明的是，目前的Word 2002的稳定性是相当高的。笔者在以前试用Office 10 Beta 1中的Word 2002时还偶遇几次程序出错的情况，但如今在使用Office XP正式版近半月的时间里还未遇见一次出错情况。也正是因为Word 2002强大的稳定性，所以笔者无法测试程序出错时的相关程序调用，只有人为的蓝屏测试情况。

翻译功能

Word现在能够替用户翻译文档中的单词（可用的语言是由所安装的语言词典决定的）或者访问Web上的翻译服务。该服务提供整篇文档翻译和附加的语言。

我们已经习惯了金山词霸的翻译功能，现在再来用Word的翻译功能感到非常不顺手，该功能需要在任务窗格中的翻译页面下进行相应工作，英译中或中译英都需要选择相关字典，输入完单词后还需要回车或点击浏览按纽才进行翻译，而且不提供发音。唯一值得一提的是在翻译结果中选取一词，再单击“替换”可以将其加到文档中。总的来说，如果是偶尔翻译一下单词，该功能还可以勉强称职，如果是大量词汇那就不必了。

丰富易用的图示与水印

在Word 2002中我们可以很方便地插入各种图示（如图14）。不仅可以通过相应工具栏中的命令对图示进行各种更改操作，还能直接套用Word 2002所提供的各种丰富的样式，十分快捷高效。用户可以选择图片、徽标或自定义文本做为Word文档的背景。



图 14

强大的帮助和搜索功能

以前一直引起不少用户抱怨的“Office助手”现在已不会在默认情况下自动出现了，取而代之的是窗口右上方的“提问帮助栏”。用户只需在其中直接输入想要查询的帮助信息，系统就会给出一些相关的帮助主题。这种新的求助方式不仅命中率高，而且使用起来也十分顺手。另外，此次微软与上海美术电影制片厂合作将世人都喜爱的孙悟空卡通形象作为“Office助手”，闲时看一看也是蛮有趣的。

记得以前若是在编辑文档时想查找一些其他的文件资源，需要切换出Word 2002窗口并调用系统的搜索功能，很不方便。现在Word 2002中已集成了强大的文件搜索功能，用户可以直接在“搜索”任务窗格（如图15）中精确地搜索出本地或网上的各种文件资源。我们可以自定义各种搜索条件，做到有的放矢。

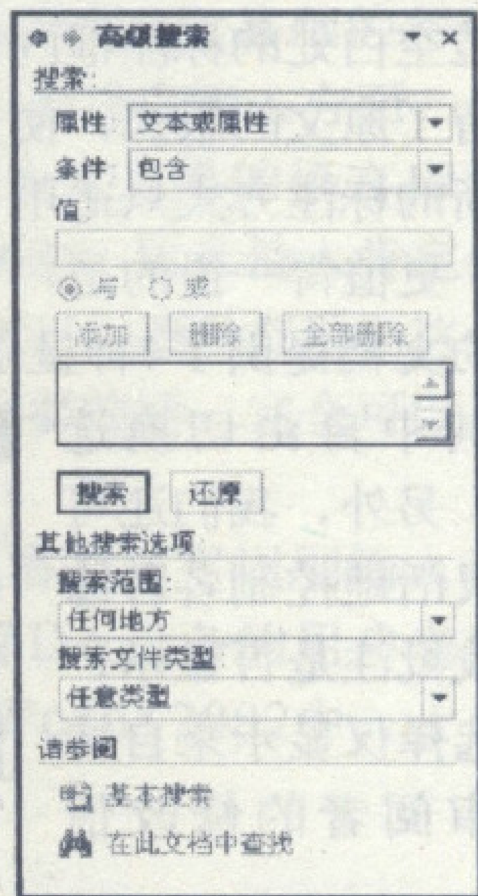
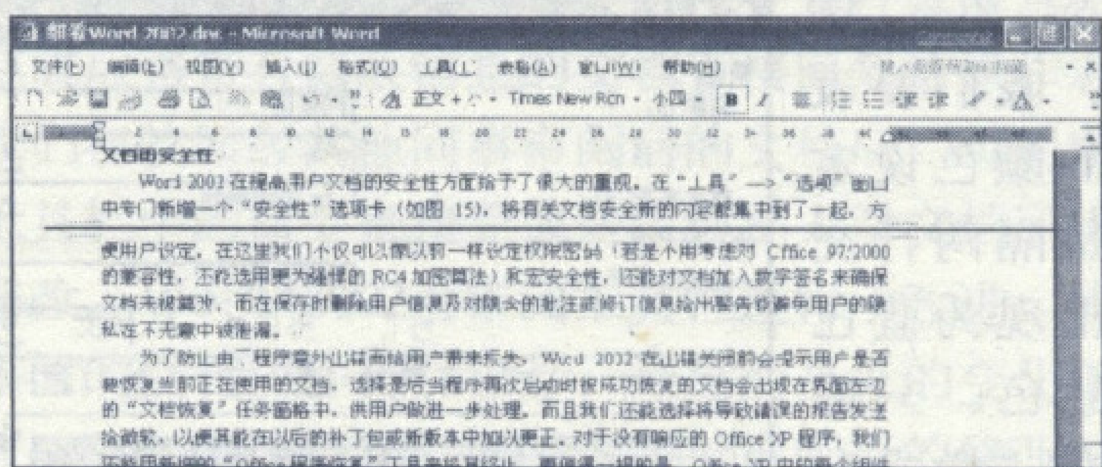


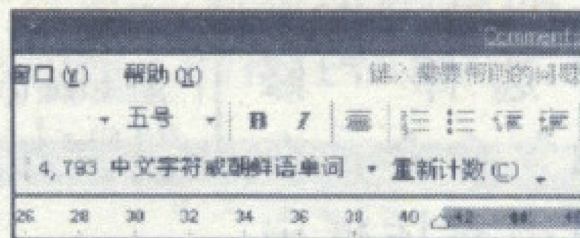
图 15

其他新功能

很多人喜欢在页面视图中编辑文档，因为这样在编辑时对整个文档的版式能有很直观的了解。但在以前的Word版本中，页面视图中页与页之间以及每页的页眉页脚处总有一定的空白间隔，从而在一定程度上减小了文本内容可视区域的大小。现在只需将鼠标放在空白间隔处就会变成双向箭头，点击后即可隐藏空白区域，再次点击后即可重新显示（如图16）。


图 16

Word中的“数字统计”是一个我们常用的功能，Word 2002中的这一命令能够作为一个独立的工具栏出现，并可嵌入界面工具条中（如图17），以后只需点击“重新计数”按钮即可迅速查看全文的字数，十分快捷方便。


图 17

Word 2002中能将文档保存为经筛选的Web页格式，从中去除了一些Word中所特有的标记信息，可以有效地减小HTML文档的大小。我们还可以对文档中插入的图片进行压缩，点击“图片”工具栏中的“压缩”按钮后，即可选择对图片按Web页图像或打印图像的要求进行压缩（如图18）。

通过对Word 2002诸多新功能的试用，我们发现无论是在实用性上还是在易操作性上Word 2002都比其先前版本有了长足的进步。从每一点一滴的细微改进之处可以看到微软在很大程度上是从用户的实际需要来进行改进和全新设计的，使用户能最大限度地挖掘出Office XP程序的潜力。要知道，以前版本Office软件的最大弊病之一就是对于初级用户来说很难接触到一些隐藏在层层菜单或重重对话框背后的高级功能，Office XP通过任务窗格、智能标记等新加入的功能将常用的高级功能直接摆在了用户的面前，大大地提高了易用性。

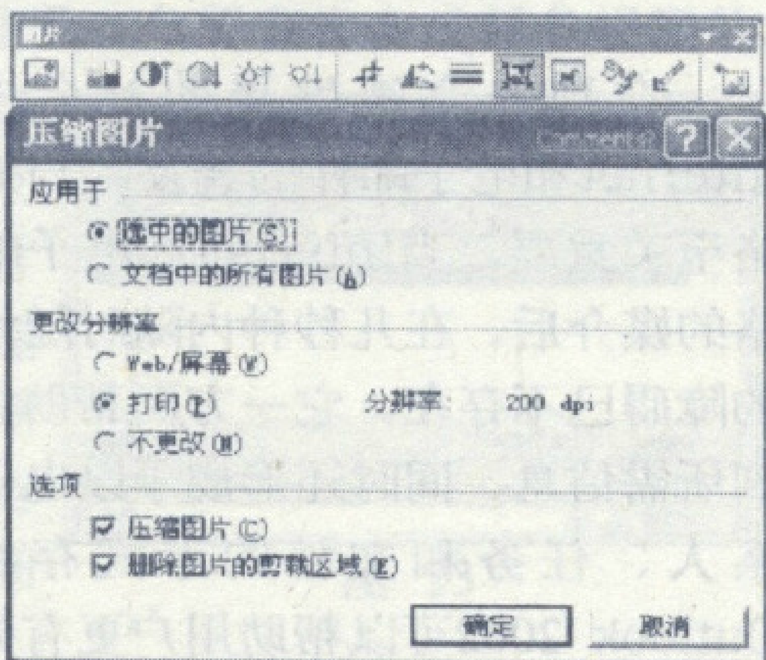


图 18

Microsoft Excel 2002

对许多人来说，Microsoft Excel仍旧是日常办公所依赖的一种技术软件。这些用户使用Excel来访问、处理、分析、共享和显示其企业动作方面的信息。在Office XP中，Excel在访问、连接和分析关键业务数据时变得更加简单，它为日常用户提供了充分利用数据所需的工具。

错误检查智能标记

此项功能通过在可能含有错误的单元格中出现的“智能标记”来对用户提出警告。用户可选择命令解决、忽略该错误或进一步访问“错误检查”选项。如对一列单元格求和，但不包括该组中的最后一个。这时将鼠标停留在包含合计数的单元格上，可查看错误检查选项（如图19）。

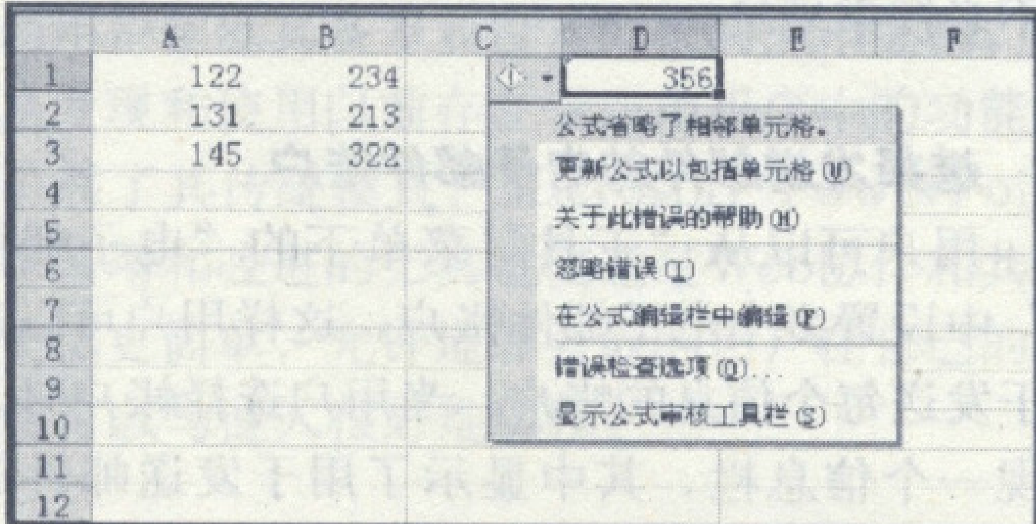


图 19

函数参数的屏幕提示

Excel在用户创建新公式时将显示关于函数参数的信息。屏幕提示也提供了获得有关帮助信息的捷径。用户只需单击屏幕提示中的函数或参数名即可。初级用户在Excel中一般只用到求和排序等简单的功能，这当然不需要相应提示。实际上，Excel的功能是非常强大的，我们不可能记清所有函数的具体写法和用法，而屏幕提示则很好地解决了这个问题，用户可通过屏幕提示及链接直接进入帮助系统，从而了解该函数的具体用法。

监视窗口

此项功能非常具有特色，如果用户善于利用，可以充分发挥该功能的潜力。用户选择想要添加监视点的单元格，右键单击该单元格，选择“添加监视点”。这样，即使用户在不同的工作表或工作簿上工作，也可轻易追踪多个单元格的结果。这使用户追踪重要数据时不必在数据表间来回切换（如图20）。

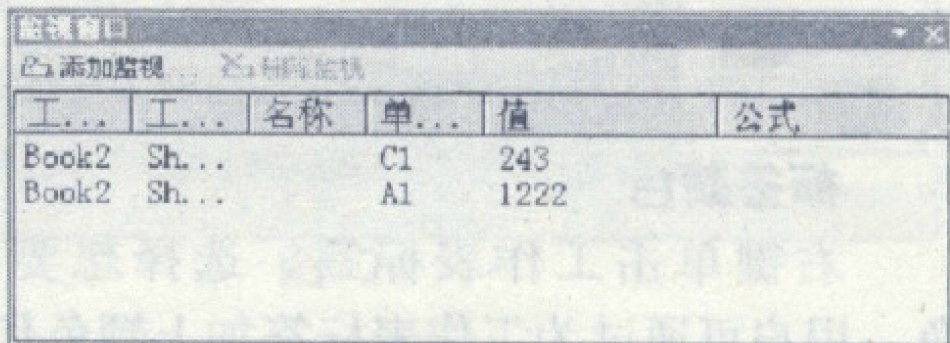


图 20

语音

用户在电子表格上工作时，可使用话筒轻松进行听写、移动和提供其他命令。而且，Excel还支持“文本到语音”模式，即作为检查电子表格内容的一部分，Excel可朗读其中的值。在实际测试中，我们认为文本到语音功能对复查表格是非常有用的，它可以按行或列朗读单元格，发音引擎为TTS，不仅可以朗读数字，还可以将单元格中的汉字朗读出来。至于输入嘛，我们认为还是传统的输入方法效率会更高一些。

Office Excel其中的一个主要设计目标是简化使用来自Web或来自公司数据库的数据。现在，从Web或公司数据库访问数据通常很困难。在这两种情况下，查找信息很消耗时间，并且一旦找到，也经常带有不易使用的格式。而且，虽然将数据发布到Web或公司数据库时相对简单，可是编辑和重新发布该数据却是问题很多。Excel 2002可以使用户更轻松地与他人共享数据、连接到Web或组织内部的重要数据以及分析该数据。在访问重要数据方面，Excel 2002新加入了几个功能，从而使Excel的性能更加强大。

股票报价智能标记

在以前版本中，Excel能够识别统一资源定位

符（URL），并能指派与这些项目相关的链接。用户可通过单击来激活这些链接。Excel 2002版扩展了这种功能性，它能够识别输入的股票符号，并提供给用户一个智能标记图标。智能标记允许用户访问Web上关于该股票的其他信息，或在Excel中插入该股票信息的可刷新Web查询。用户在Excel中就可轻松从Web访问、分析和刷新数据。

自动重新发布

在每次保存Excel文件时可自动将Excel数据保存到Web页。例如，如果文件包含网页上与他人共享的数据或图表，每次保存Excel文件时网页都将自动更新。

标签颜色

右键单击工作表标签，选择想要添加的颜色，用户可通过为工作表标签加上颜色代码来组织工作簿各节。

窄列屏幕提示

当单元格过窄显示不下某个数字而显示“###”时，新版本Excel将显示识别该单元格内容的屏幕提示（如图21）。

	A	B	C	D
1	223	245	##	
2	345	398	#243	
3	443	467	##	
4				

图 21

Excel 2002关于访问数据新增的功能还有数据连接向导、Office数据连接文件、实时数据以及直接连接到ActiveX数据对象（ADO），再加上一些功能上的改进，总的来说Excel 2002能够提高用户的工作效率。另外，Excel 2002版与Microsoft SharePoint Team Services紧密集成，便于获取集体智慧。这种紧密集成允许组成员通过Microsoft SharePoint Team Services Web站点发布、导入、导出甚至更新Excel电子表格。支持XML，我们知道XML是一种开放格式，他人可轻松访问和抽取信息。在Excel 2002的论述中，一些Office XP组件中共有的功能我们没有再进行介绍，在下面的其它组件中也是这样。如任务窗格和数据恢复等功能。事实上，在该版本升级中，还有几项改进功能值得赞赏，如经过加强的查找替换功能很不错。现在用户可以在一个工作簿内跨工作表进行查找，并且Excel可以随意地在一个窗口中返回查询结果。除此之外，Excel也可以按格式化单元搜索，它允许你选择一个现有单元的格式，以快速设置你要查找的参数。

Microsoft Outlook 2002

在现今高速发展的社会中，尤其是随着Internet和电子邮件的普及，与他人高效的通讯联络至关重要。当Internet和电子邮件成为与他人联络的媒介后，在几秒种内随时随地与他人取得联系的障碍已不存在。它一方面帮助计算机用户即时收到所需信息，同时还形成了以电子邮件、约会、联系人、任务和文档的形式存在的信息过载。Outlook 2002可以帮助用户更有效地管理时间和信息，同时便于创建信息与他人共享。国内用户在选择邮件软件时有多种选择，其中相当一部分用户在用Outlook Express，实际上，Outlook才是首屈一指的邮件传输和协作客户端程序，并且集成了日历、联系人和任务管理等功能，为基于Internet标准和Exchange Server的电子邮件提供了一流的支持（如图22）。

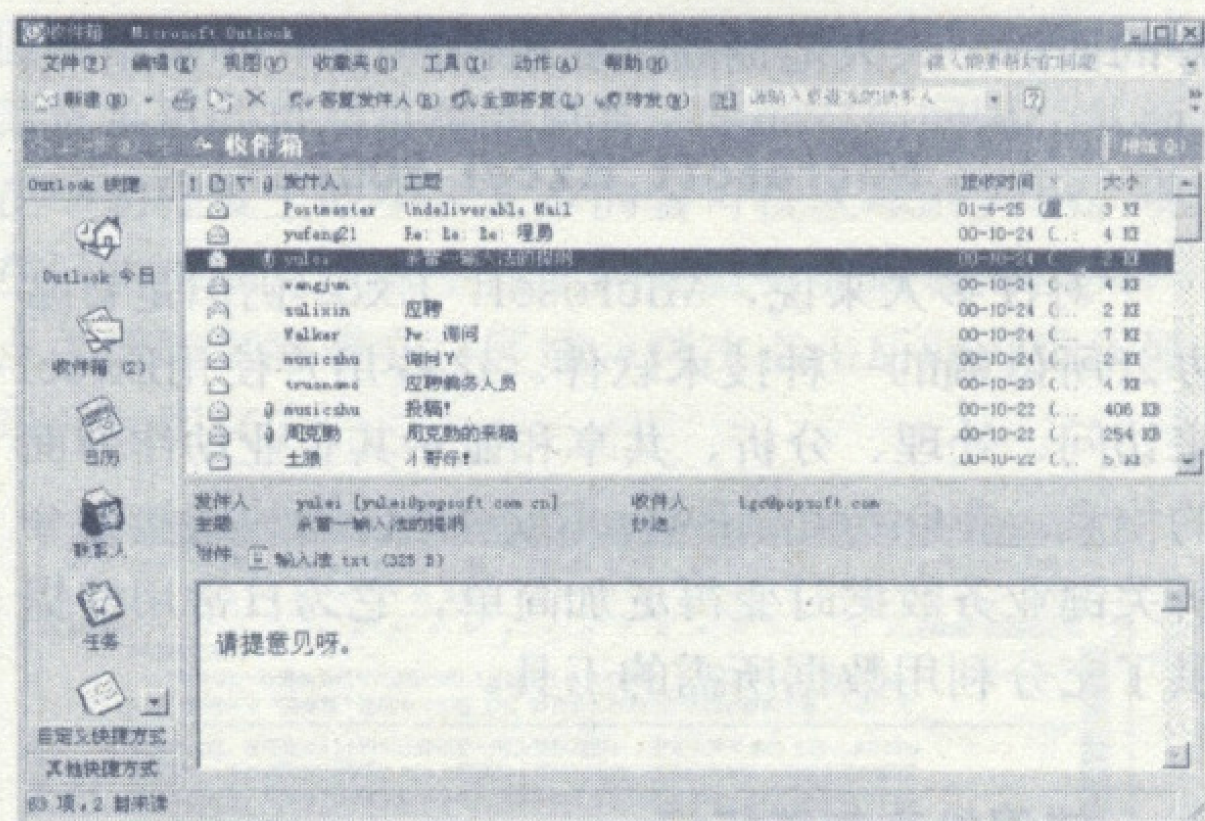


图 22

自动完成地址

当用户输入一个电子邮件地址时，Outlook将自动识别并根据以前发送给收件人的电子邮件地址完成此名称。这使得用户可以快速发送电子邮件，而不必搜索地址。

选择发送邮件的电子邮件帐户

用户可以从“工具”菜单下的“电子邮件帐户”中设置多个电子邮件帐户，这样用户可以选择用于发送每个信息的帐户。当用户选择帐户时，将出现一个信息栏，其中显示了用于发送邮件的帐户。写到这，插一句，到现在，有部分初级用户还错误地认为Outlook不支持多邮箱，他们太习惯于FoxMail的风格了，实际上Outlook的多邮箱功能与特色设置更加出色。

提醒窗口

现在用户获得了一个所有约会或任务提醒的提醒窗口。利用该功能，用户可以立即消除、暂停或打开一个或所有的提醒。到规定时间时，提醒窗口会自动弹出（如图23）。

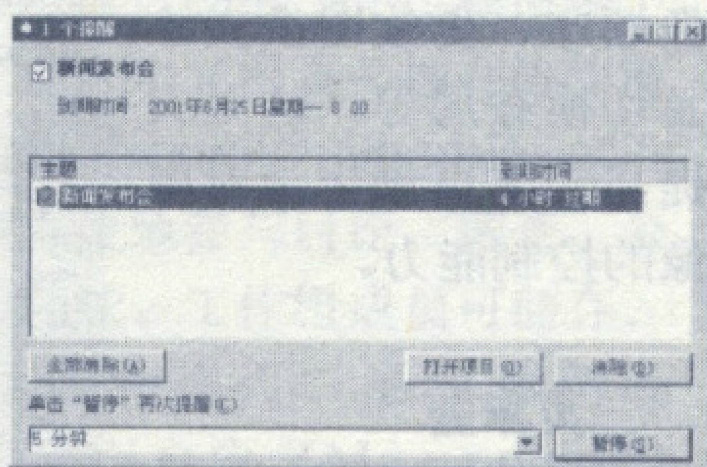


图 23

防病毒功能

现在，Outlook通过以下方式帮助用户或组织防止病毒的侵害：阻止附加不安全文件的电子邮件附件；阻止程序对用户的通讯簿进行程序性访问，或代表用户发送邮件。用户会得到通知，并由用户选择是否继续操作。这可以有效防止病毒的传播。管理员可以选择自定义以上设置。

显而易见，Outlook的防病毒功能有所加强，但还是存在一些问题。如仍然没有针对J A V A Scripte等脚本病毒的有效防止方法。

纵观Outlook 2002的升级，我们没有看到新加的对于个人用户来说具有重要意义的功能，虽然还有许多新增和改进功能，但其意义不大。如日历配色允许用户通过新的带有彩色编码的日历来识别重要约会。另外，支持HotMail和MSN Messenger集成对国内用户来说也不是十分重要。

Microsoft PowerPoint 2002

在今天的商务环境中有效地与他人交流思想是成功的基础。PowerPoint长久以来用一种简明清晰的方式帮助用户表达其思想，它提供的一些易于使用的工具使用户的演示文稿看起来更具专业效果。Microsoft PowerPoint 2002通过其附加的功能帮助用户创建具备专业设计效果的演示文稿，同时更易发现和使用以前存在于应用程序中的功能，从而扩展了其传统模式。Microsoft PowerPoint 2002中新增和改进的工具也使通过Web协作和共享演示文稿更简单，允许地理分散的用户在自己的办公室就可以与他人很好地协作。

多母版

在PowerPoint 2000中，用户在一个文件中只能用一个母版，从而在个性发挥上限制了制作人的丰富的想象力，而新版本PowerPoint 2002让用户可以很容易地在一个文件中创建多个幻灯片、标题母版和幻灯片母版，将多篇文稿结合到一个文件中，或者在同一篇演示文稿中创建分隔的部分，这样的话，演示文稿可以制作得更加活泼精彩（如图24）。

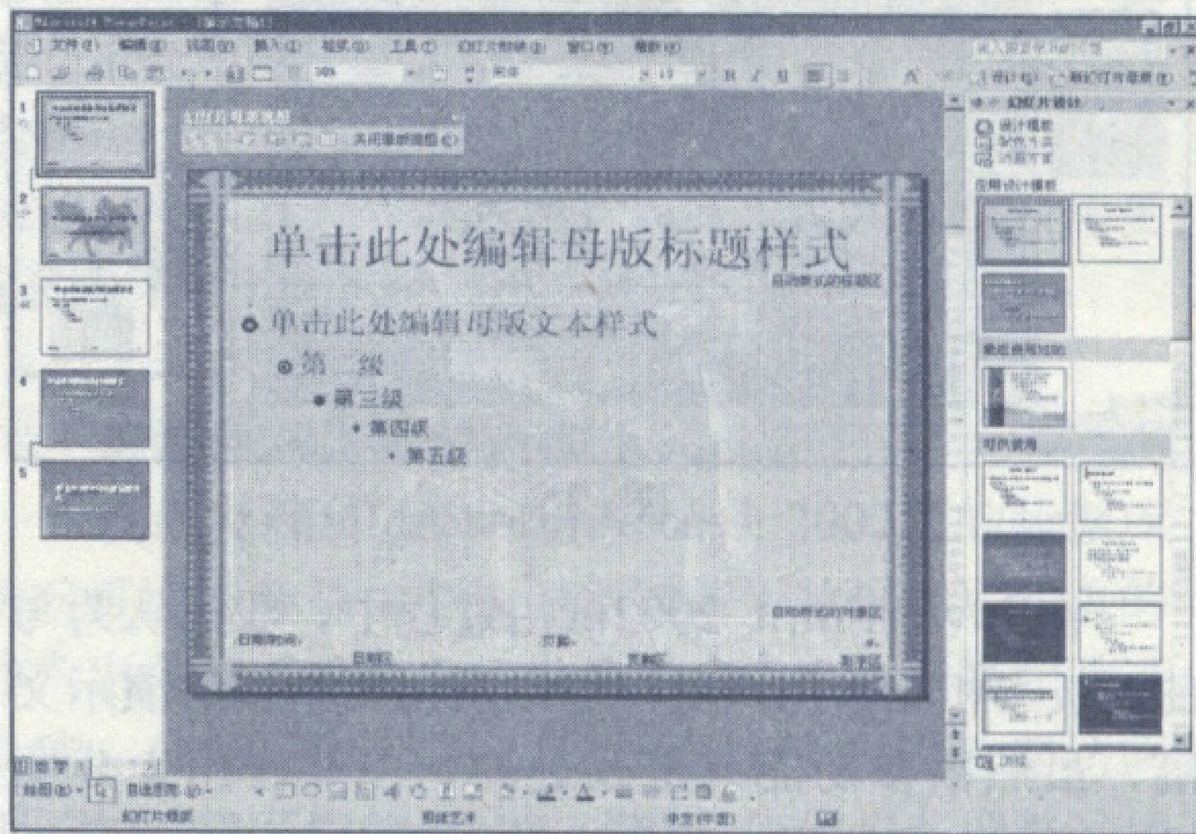


图 24

演示者工具

该功能对于演示者来说的确非常不错，它可以使演示者更灵活地控制演示进程。我们知道在进行演示时一般是点一下鼠标进行一次演示操作，而演示文稿中的幻灯片是事先按一定顺序做好的，在PowerPoint 2000中演示者只能依次讲解下来，而在PowerPoint 2002通过演示者工具，演示者可以有自己的视图，但对观众来说是不可见的。该视图包括了将要进行的项目符号和幻灯片，并允许演示者查看其演讲备注，也可以直接跳到任意一张幻灯片，从而使演讲更能受演示者的即时控制。（注：该功能需要计算机支持多监视器）

图片压缩与旋转

在Microsoft PowerPoint 2002中，针对图片的操作更加值得称道。如插入图片的快捷按钮已加入到主界面下面的绘图栏中，允许选择多个图片，而且提供了压缩与旋转功能。旋转功能不言而喻当然是可自由旋转图片了，别小看这个功能，我想大家已讨厌在Microsoft PowerPoint 2000中规规距距地放置图片，想活泼一些都不可能，而如果图片旋转加自定义动画，可以想象个性的张扬是怎样的尽情挥洒（如图25）。至于图片压缩功能，我们实际测试了一下，Windows自带的冰山图片置入压缩后从178kB减至25kB，看起来非常不错，实际上Microsoft PowerPoint 2002在不影响演示文件的情况下，不仅压缩了图像的质量，也缩减了图片尺寸，当然这非常有较地减小了最终演示文件的大小。

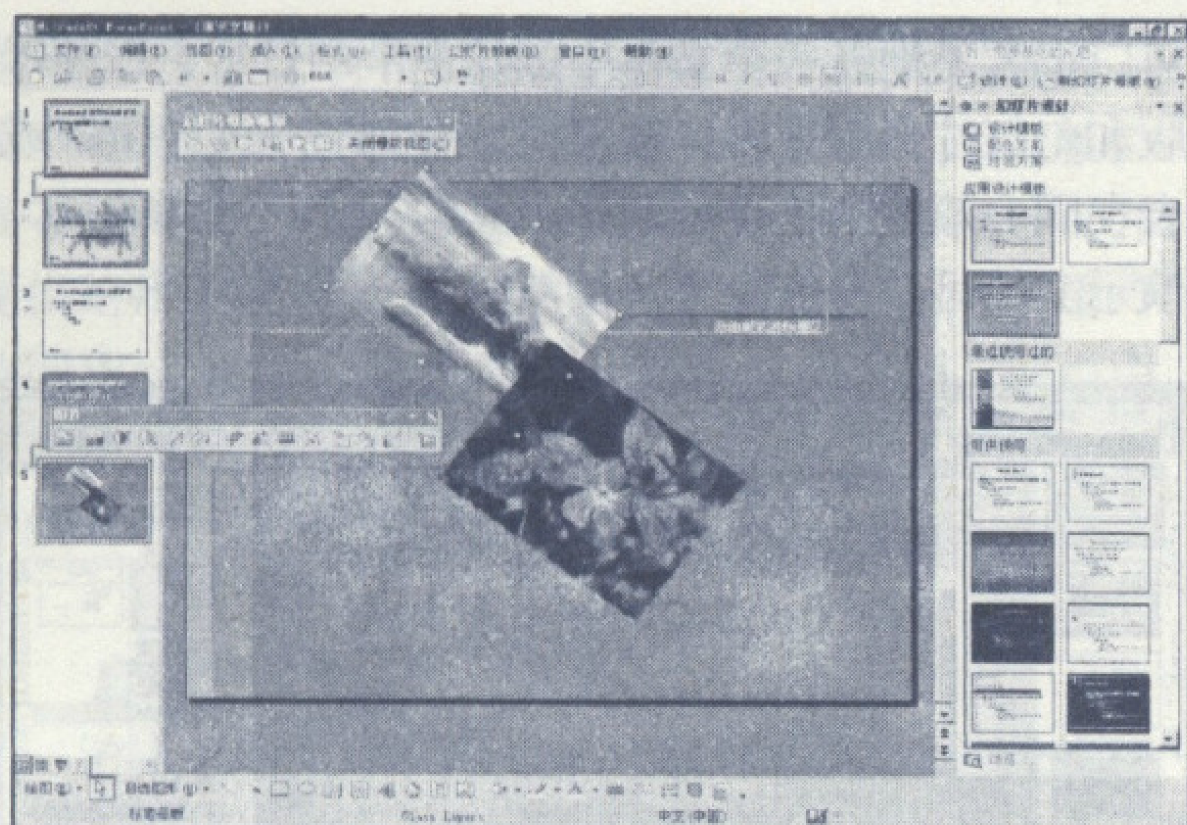


图 25

在PowerPoint 2002试用过程中，我们认为与前一版本相比，用户现在可以做出更精彩的演示文稿，虽然很多功能只是改进的，但其作用十分明显。不过，在这里，我们也发现了一点问题，在任务窗格的幻灯片版式中及动画方案中鼠标滚轮失去了作用，而该功能在Office XP英文版中是正常的。还有，其打印预览在工具栏中并没有提供相关按钮，这与Office组件的统一风格有些出入。这种风格上的不统一在其它方面也有所体现，如任务窗格在菜单栏的位置，有的是在视图菜单下，有的是在其工具栏里面。

Microsoft FrontPage 2002

现今，主页制作者所采用的专业主页制作工具大致有两类，一为高手们所推崇的Dreamweaver，另一个就是更易于初学者使用的FrontPage。其实FrontPage也是一个创建和管理Web的完整解决方案，它可为从初学者到专家级用户提供需要的一切工具，使用这些工具可方便地创建、控制和管理Web站点。由于与Microsoft Office其他应用程序的相似性和兼容性，Microsoft FrontPage 2002使个人工作更有效率。并且，工作组和组织还可以从SharePoint Team Services中获益，它允许用户创建自定义的工作组Web站点来存储、查找和交流信息。

图片库

在前面我们已经提到过在Microsoft PowerPoint 2002中图像功能有了更好的改进，其实这也贯穿Office XP的所有程序。就拿图片库功能来说吧，用户与以前相比可快速、轻松且更有效率地创建图片库以显示照片和图像（如图26）。他们可向图片库中添加图像，从几种不同的可自定义版式中选择、为图像添加标题和说明、重排图像顺序、更改图像大小及切换布局等。这大大提高了主页制作者对图像的控制能力。

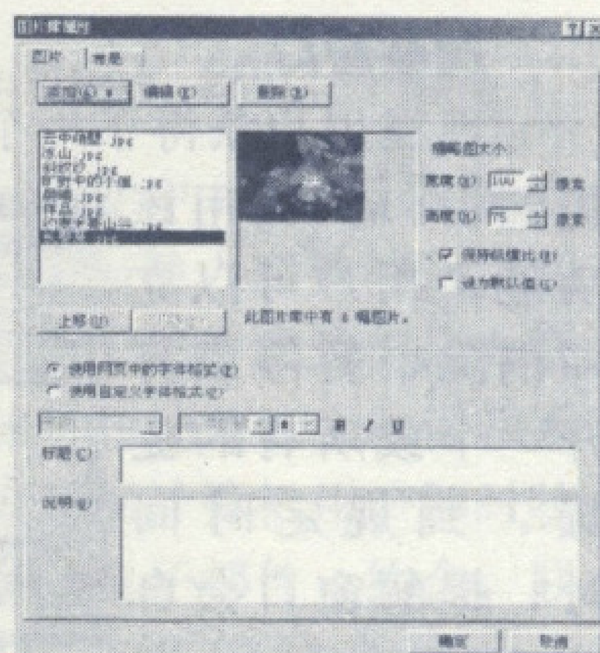


图 26

页标签

页标签功能的加入无疑使编辑多个页面变得更容易。用户可在FrontPage中打开几个网页，只要在代表该页的标签上单击就可在网页之间切换。这类似于Excel中的导航电子表格标签（如图27）。

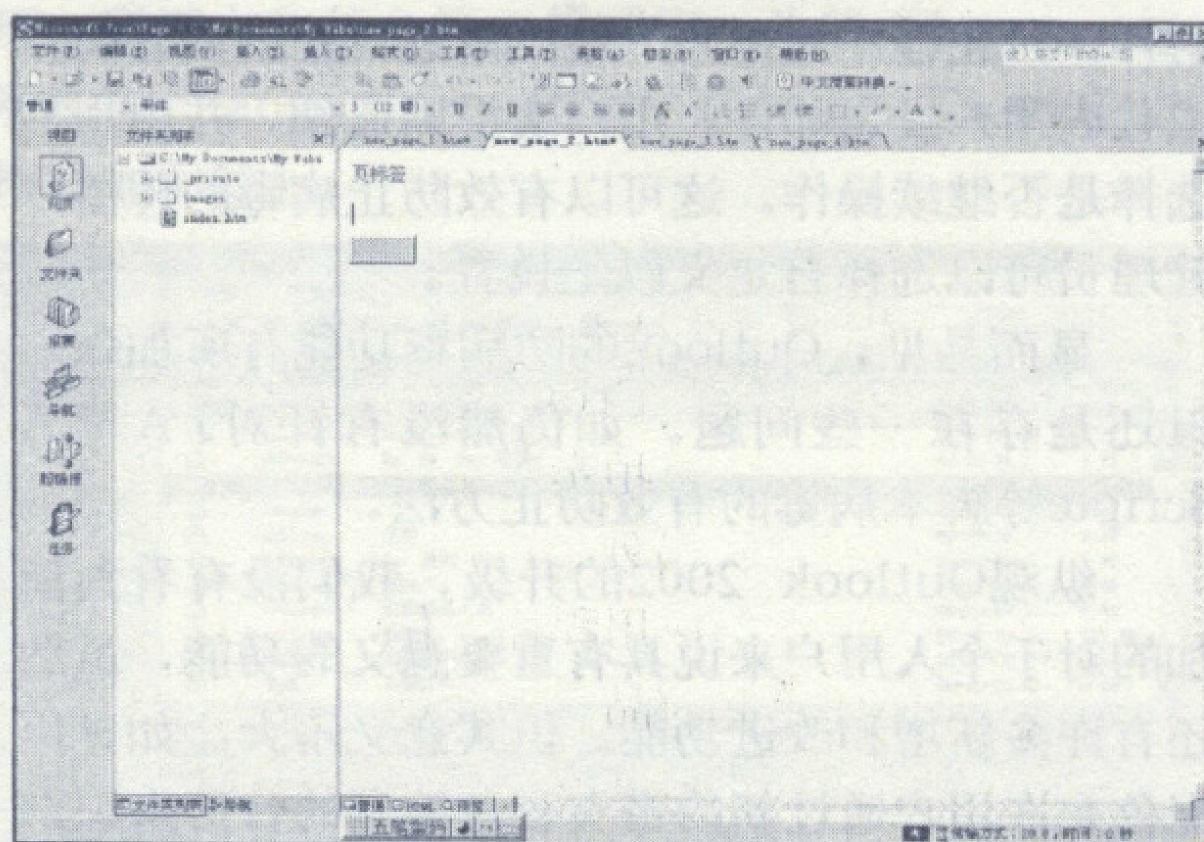


图 27

Web组件

FrontPage Web组件（如计数器、标语广告管理器、选取框、悬浮按钮、链接栏和Web范围搜索等）便于将复杂技术插入到Web站点。FrontPage中的新增组件包括“图片库”、“前10个列表”、“来自Microsoft SharePoint Team Services的列表视图”、“保存到数据库”和诸如标题新闻或地图等自动Web内容。

使用率分析

“使用率分析报告”可帮助用户更好地掌握访问其站点的人员的信息。此功能通过每天、每周或每月报告中的URL，使用户快速找到那些获得点击次数最多的网页，以及访问者找到他们的站点的方式。此报告可导出到HTML或Microsoft Excel，还可以筛选和制成图表来显示用户所需的信息。该功能对于企业用户来说具有非常重要的意义，他们可据此分析具体产品的受众情况以及潜在市场。

Microsoft SharePoint Team Services

Microsoft SharePoint Team Services使整个工作组或组织能够真正地自定义网页并拥有协作能力。可从浏览器直接编辑Microsoft SharePoint工作组站点，每个人都可方便地参与讨论、调查、公告及其他活动。利用该功能，工作组成员可储存、查找和共享信息、文档和网页。通过最新版FrontPage，用户可以自定义Microsoft SharePoint工作组站点。用户可在自己的站点上创建和应用自定义主题，进行一系列工作，以供工作组所有人查看和修改。事实上，Microsoft SharePoint Team Services的功能十分强大，它提供了一个工作组成员进行交流协作的平台。（注：Microsoft SharePoint Team Services位于Office单独的安装文件中，用户需手工安装）

电子商务功能

用户现在通过订阅BCentral's Commerce Manager服务可以向基于FrontPage的站点添加电子商务功能，并可推广至拍卖网站，当然，这需要每月几十美元的付费。另外，FrontPage中还集成了许多第三方电子商务应用程序，使人们可从自己的Web站点销售服务和商品。对此项功能我们未进行测试，因为它牵扯太多其它事情。

与前一版本相比，Microsoft FrontPage 2002通过新增的Web组件，与PowerPoint相似的绘图工具及来自Microsoft MSN和BCentral的Automatic Web Content，为用户提供了添加动态内容的能力。其插入内容每天被各自的来源更新，因此，用户即使不持续更新他们的站点就可以获得更新内容。但这些内容对一个初级用户来说有些困难，且很可能他并不需要。总的来说，Microsoft FrontPage 2002的新功能与特性，与Web的集成，随着SharePoint服务器加入到Office XP家族中，FrontPage会成为内部Web站点管理员的首选工具，管理员将使用它来定制SharePoint Team站点，因此我们认为更适合于企业级用户。不过，对于主页制作还是那句话，FrontPage 2002是一个带有很多用于快速创建网站内容的嵌入组件的简单制作工具，更适用于初学者。

Microsoft Access 2002

从1992年问世以来，Microsoft Access已成为Office套件中重要的多功能应用程序之一。这种多功能性体现在丰富的工具集上，这些工具可以使经验丰富的数据库用户从中获益，同时即便用户是第一次使用数据库，也能感觉到它的易用性。Microsoft Access 2002版扩展了这种多功能性，它通过向开发人员和富有经验的用户提供新功能，使他们不仅能够建立强大的新型数据库解决方案，还能够访问和分析重要数据。同时，新版本Microsoft Access也使初学者更容易发现和使用更多的现有应用程序的功能。

数据库访问页设计器

我们发现Microsoft Access 2002版的数据库访问页设计器是一个快速创建基于数据的Web页的非常出色的工具。它提供给用户丰富的新增和改进功能，使用户能够更有效地设计他们的数据访问页。如改进了控件尺寸的调整，使用户在调整尺寸时能够看到控件的实际大小，更好地实现了对齐网格支持。通过键盘和鼠标实现的多选择支持，使用户能够实现对数据访问页调整大小、水平和垂直间隔对齐和属性设置等（如图28）。事实上，经过改进的数据库访问页设计器与以前相比，可以大大提高工作效率，如新增加的Undo（多次取消和恢复操作）功能使我们更便于设计器的使用。

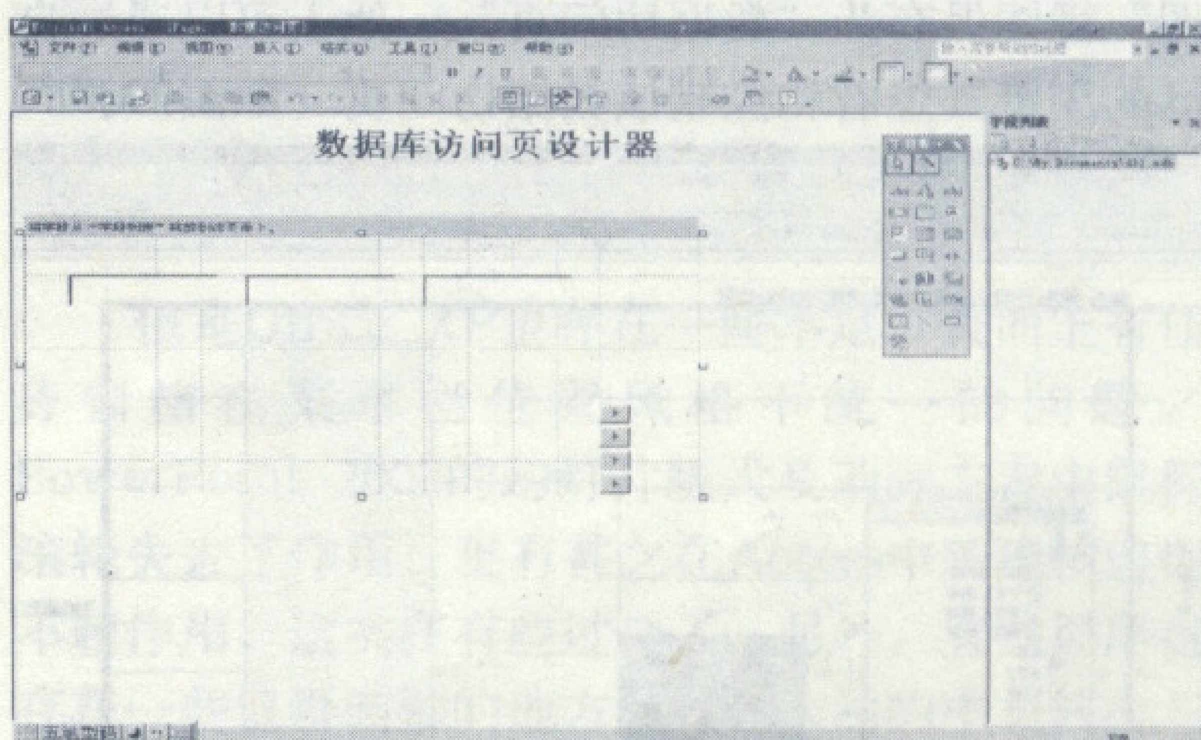


图 28

Access 2002文件格式

默认情况下，Access 2002仍然使用Access 2000的.mdb文件格式。用户可选新的Access文件格式，用户还可将文件存储为MDE格式。如果数据库中包含Microsoft Visual Basic for Applications（VBA）代码，则将Microsoft Access数据库保存为MDE文件时会编译所有模块，删除所有可编辑的源代码，并压缩目标数据库。Visual Basic代码将继续运行，但无法再查看或编辑这些代码。通过将数据库保存为MDE文件，无需用户登录或创建和管理用户级安全机制所

需的用户帐户及权限，即可保护窗体和报表的安全。数据库将可继续正常运行，也就是说，仍然可以更新数据及运行报表。另外，数据库的大小将会由于代码的删除而减小，因此内存使用得以优化，而性能得以提高。

将Access数据库保存为MDE文件可防止以下操作：

1.在“设计”视图中查看、修改或创建窗体、报表或模块。

2.添加、删除或更改对对象库或数据库的引用。

3.更改代码（MDE文件中没有源代码）。

4.导入或导出窗体、报表或模块。但是，可以在表、查询、数据访问页和宏中导入或导出非MDE数据库。

数据透视表和数据透视图

用户可在“数据透视表”视图和“数据透视图”视图中查看或查询任何.mdb表、ADP表、视图、存储过程、函数或窗体。拥有这项功能，用户可以简单快速地执行数据分析和创建丰富的“数据透视表”视图和“数据透视图”视图解决方案。另外，用户可以将“数据透视表”视图和“数据透视图”视图保存为“数据访问页”，他人可以通过自己的浏览器查看和控制该数据访问页（如图29）。

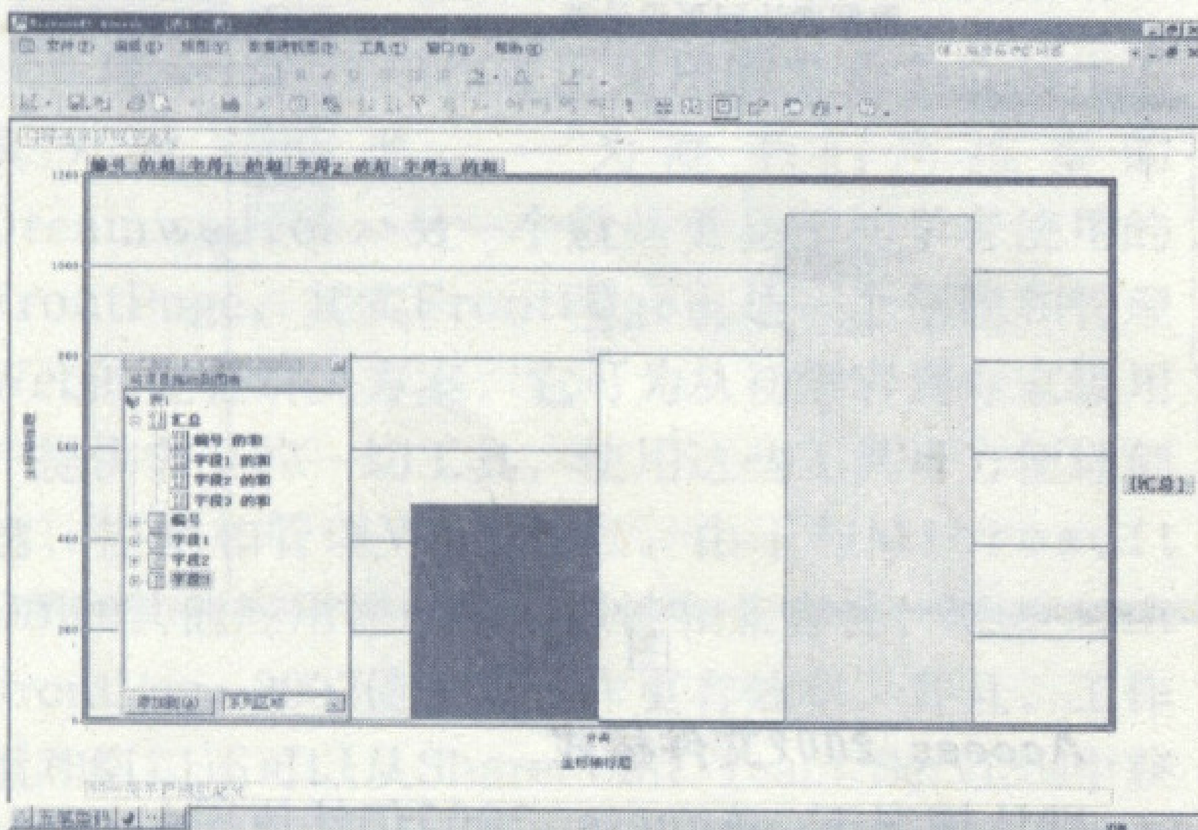


图 29

XML支持

Access现在整个产品中都支持XML。XML数据可通过从Jet或SQL Server数据库导入而生成，并且也可导出到Jet或SQL Server数据库中。它的潜在意义意味着企业用户间可以通过XML格式来交换数据，这对于B2B应用程序来说非常实用。

Microsoft Access 2002其中的一个设计目标是简化访问和分析存在于各处的重要信息。Microsoft Access 2002版改进了用户访问类似Microsoft SQL Server这样公司级的后端数据库信息的能力。并且在保证与新的和已有数据库解决方案完全兼容的情况下，能够与企业范围内的数据无缝集成。Access 2002版现在提供了创建与Internet标准（例如XML、XSL和动态Web页）整合和平衡的解决方案的工具，能够更好地实现数据在企业内部网各Internet间的共享与显示。如开发人员可创建自己的自定义XSL数据转换，用于向XML文档中导出数据，这使开发人员可更改导出数据的格式，或创建自己的数据显示方式，从而为XML文档从一种格式向另一种格式转换提供了一种简单机制。

Microsoft SharePoint Team Services

SharePoint Team Services是Microsoft Office XP提供的一种基于Web的工作组协作解决方案。传统的Intranet的解决方案往往需要使用者掌握新技术，并且需要大量的IT支持。而基于SharePoint Team Services的站点提供的解决方案使工作组成员用一种统一的和结构化的方式使用他们的工作组站点，它不需要IT人员的经常介入。该组件需要独立安装，安装文件位于SHAREPT目录下。

SharePoint Team Services的定义

SharePoint Team Services from Microsoft提供了一种协同工作的新方式。SharePoint Team Services同时提供了Web发布和协作功能，使交流想法和共享信息更加容易。SharePoint Team Services是Microsoft FrontPage Server Extensions 2002的扩展集，并且包含了FrontPage Server Extensions中可用的所有功能。同时，SharePoint Team Services包含可为Web发布和工作组通讯创建完整环境的新的工作组功能。通过使用SharePoint Team Services，管理员可以创建和管理能够帮助工作组进行组织和工作的Web站点，并为其设置权限。

工作组站点

SharePoint站点模板提供了预先配置好的页面，其中包括工作组主页、共享的文档库、通用的讨论板、共享的联系人、事件和工作组任务。工作组的任何成员只需要浏览器就可以向这些页面进行投递。在站点内工作组成员可以进行相关工作的协作，如提供待办事宜列表，对特定问题进行表决，进入讨论板论坛交换意见。当然，用户可自己定制

工作组站点，SharePoint站点可直接在Microsoft FrontPage站点中进行编辑。

我想大家都十分清楚网上协作的重要意义，对于一个工作组来说，它的作用就更大了，工作组成员可以利用SharePoint站点在可控的范围内进行紧密协作。不过，若要使用SharePoint Team Services，用户需要一个ISP帐户来支持SharePoint（应用在Internet上），或者在运行Microsoft Windows 2002 SP2和Internet Information Services（IIS）的机器上安装该服务（应用在Intranet上）。同样，我们认为SharePoint Team Services适用于企业级用户，或者在网上需要协作的某些组织，SharePoint站点的存在使成员协作更加简易，个人用户不用考虑应用此组件。

Microsoft Publisher 2002

由于微软送测的Office XP评测版本是专业版，它不包含Microsoft Publisher 2002版，因此我们未对其进行使用测试。不过，因其也是Office XP中的一个重要组件，下面我们简单介绍一下。

Microsoft Publisher是为商业用户设计的一个易于使用的桌面排版程序，该程序使用户可以在没有专业设计人员的帮助下创建自己的出版物。自1991年以来，Microsoft Publisher就已成为那些希望创建高质量的新闻稿、海报、小册子、Web站点等小型企业和基于家庭的商务企业的首选桌面发布工具。最新版Publisher支持其前一版Publisher 2000的专业印刷功能，并且新版本增加了打印和Web功能，从而为用户提供了一套完整的市场销售工具。

事实上，Microsoft Publisher一直占领低端的Windows桌面出版市场，Publisher不打算与高端的印刷程序竞争（例如QuarkXPress或者Adobe InDesign），不过它越来越多地被使用来为商业平板印刷生产胶片。

Office XP总体评价

现在，在IT界软件评测圈内有这样一种说法，“Office 97有Outlook，Office 2000有Web。但是在Office XP中没有一个主要的新功能，可以真正区别这个最新版本与其它有什么重大的不同。”的确，表面上Office XP没有带给大家一个重要的新功能。但实际上，Office XP新增加的功能和改进与以往相比，在很大程度上提升了用户的工作效率，并且在协作与Web集成方面更是有所建树，其中也部分体现了微软.net战略，而且微软也宣称Office XP的可应用范围主要体现在商务运作、客户沟通、供货商与伙伴合作三个方面。因此，在是否需要升级到Office XP问题上，我们还是持肯定态度的，而且Office XP中的智能标记、任务窗格、全面支持XML、SharePoint Team Services等功能还是非常出色的，并且Office XP在易用性上也卓有成效，可以使初级用户轻松地用到Office XP的高级功能。另外，Office XP中文版新增的中文特性也不错，如新增超大字符集（6万4千多字符），符合国家新标准，微软拼音3.0与手写识别（用户可以用鼠标输入）。

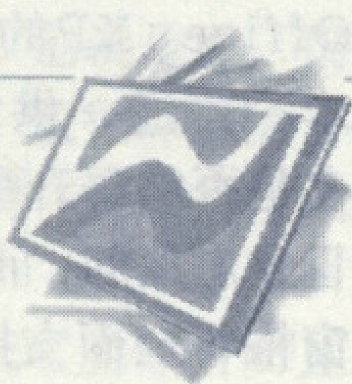
Office XP建议价格表

	中文标准版	中文专业版	中文开发版
Outlook	✓	✓	✓
Word	✓	✓	✓
Excel	✓	✓	✓
PowerPoint	✓	✓	✓
Access		✓	✓
FrontPage（with SharePoint Team Service）			✓
小型语言套件（转换为英文界面）	✓	✓	✓
Office Developer Tools			✓
升级版建议市场价	¥1970	¥2750	¥4340
普通版建议市场价	¥3940	¥4720	¥6310
许可证	许可证的价格，以购买的数量不同而有不同的优惠		

但是Office XP也存在一些不足，页面上有任务窗格在菜单栏位置风格不统一的问题，PowerPoint 2002的幻灯片版式及动画方案中鼠标滚轮失去了作用，更有甚之在Access中新建按钮也不起作用，这实在有些过分了。另外，有些程序也存在一些值得商榷的地方。如输入法的中英转换与以前相比有点麻烦，新增加的词典与金山词霸等专业词典软件差距不少，语音输入还不十分成熟，数据恢复不能做到宣称的即时恢复数据，部分智能标记不能应用到中文。希望未来的Office能在这些方面有所改进，给我们工作带来更大的方便。最后再说一点，Office XP安装之后需要用户通过电话或Internet激活产品，否则软件只能使用50次，我们考虑的是当用户更新电脑硬件系统（CPU）以后，再次安装该软件，用户则不能再通过Internet激活产品，需联系微软进行正版用户确认，其麻烦程度还不得而知，但可以想象多少会给用户造成一些不便。



WPS Office
金山办公组合



2001年5月9日，金山公司正式发布新一代产品WPS Office办公组合，从1988年WPS产品问世到WPS Office产品发布，金山公司已经走过了自己13年的软件历程。90年代中期，从DOS到Windows的转型，几乎所有国产的中文平台、字表软件都淡出市场，成为过往云烟，WPS由盛而衰。后来，WPS经联想等企业评估，结果认为买了WPS，仍然需要Office，其文字处理不能满足企业用户的需求。因此金山公司将新产品开发总体定位为企业。此次WPS Office的研发有近70位软件工程师参与，历时25个月。并且根据软件内容与定位将WPS产品更名为WPS Office，从名字中我们就能看出该产品的研发目标，甩掉文字处理软件的旧帽子，给人以全新的企业办公平台理念。事实也是这样的，现在用户完全可以在WPS Office办公环境中完成相关工作。

考虑到Microsoft Office办公软件在桌面办公领域的普及，WPS Office此次研发力求全面兼容Microsoft Office，并在微软Office XP发布之前抢先发布，从中我们可以看出金山公司的良苦用心与决心——将自身定义为企业级办公平台，争取在企业办公领域占有一席之地。那么，WPS Office除名字变化之外，究竟实质上有多大变化，其功能质量如何，读者可从下面的评测文章中找到一些答案。

鉴于我们此次的评测目的是WPS Office的整体软件功能，而且在2001年第5期杂志上我们曾发表过WPS 2001的测试文章，因此对于一般化的安装、界面等不再进行过多的论述，也不进行功能特点介绍。我们直接讲述WPS Office作为一个企业办公平台是否足够胜任，与Office XP相比，其优点有哪些，不足之处在哪里。

文字办公处理

远在DOS时代，WPS就在国内汉字排版方面一直处于领先地位，成为当时国内进行计算机教育的首选软件，时至今日，依然作为国家的计算机必修课垄断着国内教育软件市场。之后的WPS97、WPS2000与iWPS也是逐步支持Windows，与Web集成紧随国际软件发展潮流。现在推出的WPS Office则提供了更加丰富的文字处理功能，利于用户提高自己的工作效率（如图30）。

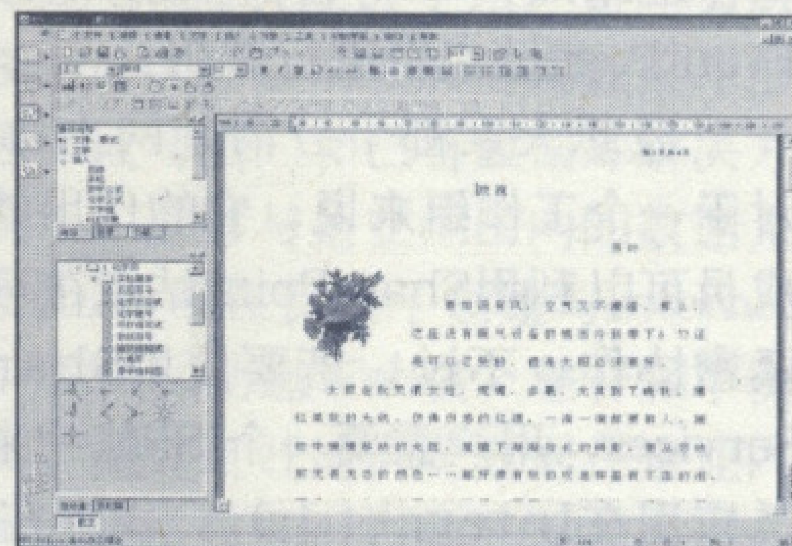


图 30

支持GB18030－2000

WPS Office是率先支持2001年1月1日正式实施的中华人民共和国国家标准GB18030－2000标准的办公信息处理软件（注：以前的办公软件只能显示6763个汉字字符，目前只有Windows 2000支持GB18030）。GB18030－2000标准支持单字节、双字节以及四字节编码。支持多达2万7千多字符、汉字。我们在WPS Office下面：工具\综合设置\GB18030中，把GB18030选中，整个文字就都出来了。以前我们没有办法敲出和显示的文字，比如许多古体字现在都可以出来了。由于GB18030是刚刚推出的系统，老的Windows 98操作系统不能支持，用户需要将系统更新到Windows 2000。Office XP现在支持6万4千多字符，超过了康熙字典的4万字符，在此明显看出虽然WPS Office走在了国产办公软件的前列，但此方面还落后于Office XP。

定制表单

现在办公中，经常需要作一些在线调查，调查者通过网络直接回复。以前，这样的工作都需要找技术高手来做，WPS Office中提供了定制表单的功能。上级用户利用保护文档机制，制作一份“保护”公文（表单）下发下级用户收到后只需填充内容，点击提交按钮即可将结果上报。保护文档保持文件的结构不变、格式不变（如图31）。保护文档机制可广泛应用于诸如：答卷、填表、问卷表、申报表、月/

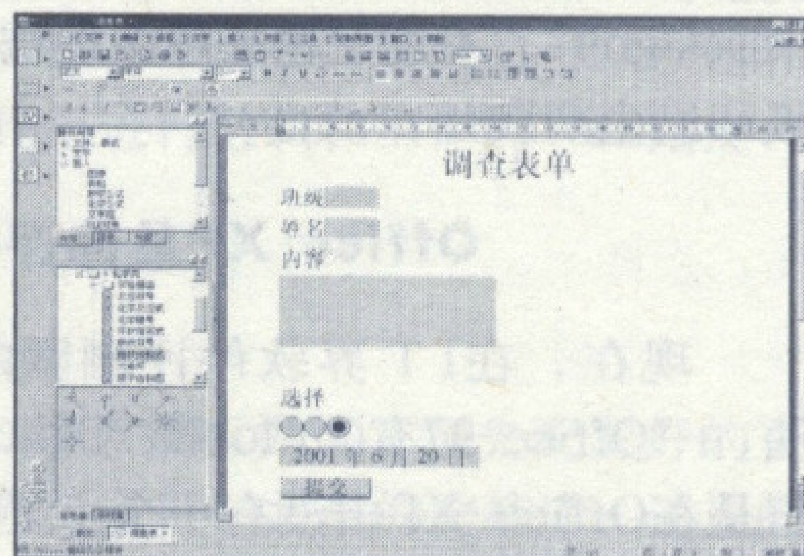


图 31

日/年度报表等交互式文档表单的制作。该功能是首次在办公平台中出现，在此方面WPS Office领先Office XP一步。

图文符号

WPS Office的图文符号库，尤其是在数学、化学、物理等方面的表现，是我们所见过最优秀的，通过非常简单的步骤，WPS Office可以排出所有小学到大学课程范围内以及日常办公内的图文应用（如图32）。而且这个图文符号库可以随时增加，用户可以把自己常用的文字、图片、算式等加入其中，自由定义。该功能一直是WPS Office的长处，其易用性是Office XP无法比拟的。

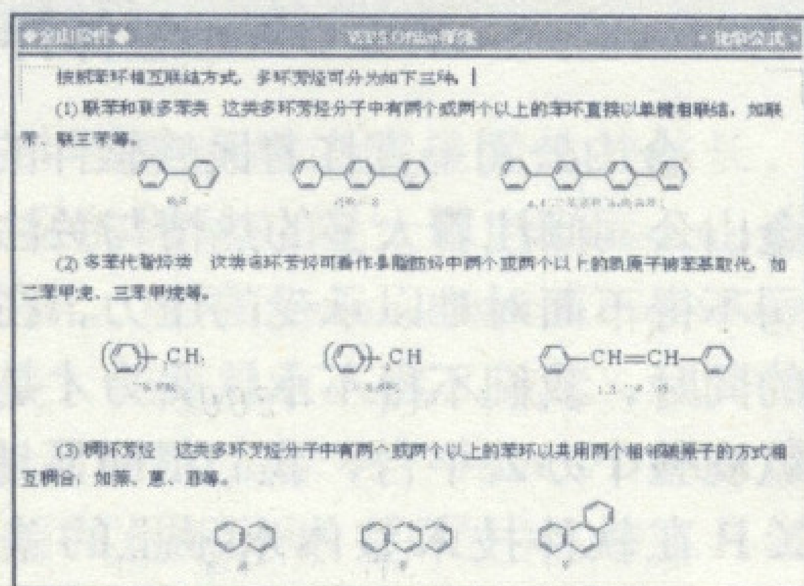


图 32

作为一个老牌的文字排版软件，WPS Office在文字处理方面表现得不错，而且它的本地化使其具有国外软件不可抗争的优势，如对国家标准公文格式的支持。但是，在使用中我们发现一些功能还有待进一步加强，如图片不支持图像任意角度旋转，作为图文混排的办公软件这一点不能令人满意。另外，其新增的一些功能水平虽然已与Word 2000相当，但有些又落后于Office XP，如格式刷功能在易用性上差于Office XP改进的样式和格式功能。

电子表格

金山早在1995年就在盘古组件办公软件中推出了Windows下自己的无限电子表格——双城电子表，在电子表格方面，金山已经有了5年以上的制作经验。此次电子表格是金山公司开发的一个功能更强大的电子表格软件，具有编辑制表、数据处理、数据查询、创建图表、打印预览等功能，可用于日常办公及数据处理，适用于企事业单位的财务工作。它还有一个英文名字：ET。ET可脱离WPS Office主体部分单独运行。

无限表格是其中的一个重要功能，无限表格即在横向坐标和纵向坐标上都是无限制的表格，比如表格可以有10000行，100000列。这是因为在数据统计中，纵坐标往往是时间——时间是无限的。该功能与Excel相比各有其特点，在使用中我们发现，WPS Office在增加列或行时需要手工加入，一次不能超过100，但无长度限制，而Excel是随着表格内容的输入自动添加列或行，但有长度限制。不过，我想其长度应该可以满足用户的需求。

电子表格还有一些新增功能，如支持90多种常用函数计算、条件表达式、自动重算、支持超级链接、表格套打，支持条件判断语句等。但是在实际使用中我们发现电子表格存在很多不足之处，如不支持跨表查找，表格的图表样式较少，且生成的图表位置固定于数据下方左首不能移动，删除时所占用表格空间不能恢复原始样式，复制时缩小在一个单元格内，且不能多次粘贴。进行表格汇总计算时，总是可以汇总，而Excel进行汇总计算后不允许再次重复汇总计算。电子表格的内部数据复制到文字办公处理时，定制的表格线全部丢失，且数字内容变成一行文本。导入Excel表格时，只能导入数据，不能导入图表。总的来说，在WPS Office中，电子表格是变化最大，但也是问题较多的一部分。

电子幻灯

会议幻灯制作是最近几年流行起来的一种办公模式，这种模式在外企中是非常普遍的，在国内也有越来越多的用户开始使用这种方式进行报告、讲座、授课等等。在WPS 2000中，已经提供了一个简单的多媒体演示制作功能，非常易用。在WPS Office中，电子幻灯功能得到部分加强，并且单独于文字和表格之外，成为WPS Office构成的重要组成部分。

经过近些天的使用，我们认为WPS Office组件中的电子幻灯功能虽然支持大纲模式，支持链接与跳转，给制作演讲人带来一些方便，但总体功能还是十分薄弱，模板较少，风格制作不是非常精良，没有多母版功能。且由于与PowerPoint文件等内部定义对象不同，转换效果不是很好，不能做到100%的兼容。对图片的支持不好，不支持任意角度的旋转，动画设置较简单，没有自定义动画，点击文本区域时不支持图片粘贴，对于幻灯的生动有不少的影响。

电子邮件

电子邮件是现在企业中最重要的组成部分，很多企业希望可以进行扁平化管理，希望企业可以保证强大的动力，这些都是基于电子邮件系统来进行的。集成在WPS Office中的电子邮件系统还是

颇有特色的。

直接发送WPS格式文件

通过邮件，可以把WPS文件做为正文直接发送，用户可以直接收发、阅读WPS格式的文件。在测试中我们发现，当用OE收取阅读WPS格式的文件时，其表格与图形的位置会有所变动，且原WPS Office的一些特有符号OE不能识别。

远程邮件管理

WPS Office还提供了优秀的远程邮箱管理功能，用户无需登录自己的邮箱，也无需接收邮件，就可以直接察看、删除或者下载相应邮件（如图33），在中国目前的网络环境中，作为软件评测人员，我们一直认为这是现阶段解决邮件阻塞等问题最好的解决办法。

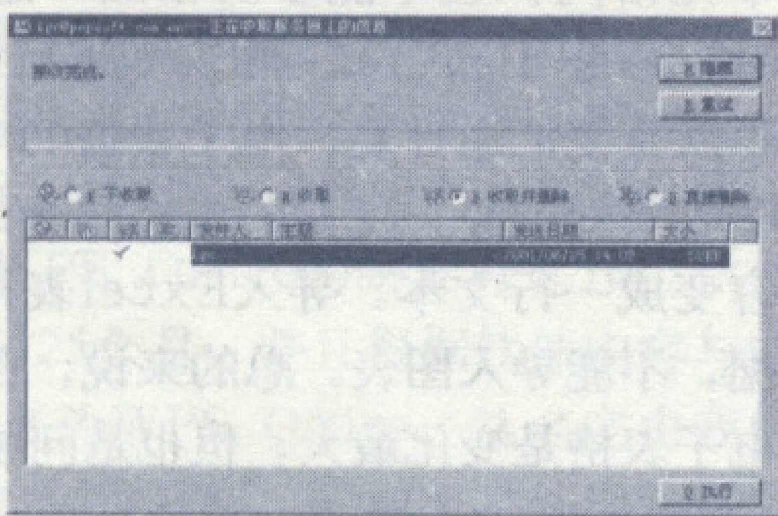


图 33

兼容性

经过测试，WPS Office可以与国内所有常用的邮件系统互相发送、接收、阅读、编辑文件，并可以直接导入iWPS、FoxMail、OE等邮件系统的邮件和地址簿。

WPS Office电子邮箱提供邮件加密发送、远程邮箱管理、排序收取、垃圾邮件过滤器、自动识别内码等独具特色的功能。应该说金山公司在电子邮件组件中还是表现不错的，其适合国情的远程邮箱管理、排序收取一直受到我们评测室小编们的偏爱，在此领域WPS Office电子邮箱更适合我们。

网页浏览编辑器

WPS Office网页浏览编辑器是由两个部分组成：金山网页浏览器和CutePage网页编辑器。

金山网页浏览器调用了一部分IE内核，新开窗口不直接出现在屏幕上，这样在同时打开多个窗口时不致影响当前浏览，但与流行网页浏览器相比，我们没有发现什么更具特色的功能。而CutePage网页编辑器本身不是金山公司的产品，此次只是捆绑在里面，以前我们曾介绍过该产品，在这里就不再赘述了。

图片浏览

WPS Office的图片浏览与ACDSee类似，兼带一些图像简单处理，能够应付日常办公中的一些简单图片编辑工作，在具体图像处理功能方面略逊于Photodraw。

WPS Office总体评价

金山公司一直扛着民族软件的旗帜，国人对于金山公司倾注着太多的热情与关注，这使得金山公司不得不面对难以承受的压力，在压力转化成动力的同时，我们不得不承认实力才是最强者的声音。纵观整个办公平台，我们很明显地看到其与Office XP在软件技术整体水平上的差距。如当WPS Office还在支持HTML的时候，Office XP已经走在XML的最前列。当然，对于WPS Off ice整体水平的提高我们还是持肯定态度的，从1997年，WPS97与Windows平台的融合，时至今日不过四五年光景，WPS已经发展成为一个企业办公平台。与Office多年的研发历程，雄厚的技术储备相比，我们能够理解金山公司WPS Office存在的不足与所取得的成绩。事实上，WPS Office在本地化适合国情方面一直是最出色的（如支持国家最新合同标准，采用国家机关最新公文模板等），其定制表单等特色功能已经走在了Office XP的前面。其企业版售价1298元，升级价198元，在价格上也占据一定优势，软件基本能够满足企业用户的一般需求，在功能与价格的平衡上，WPS Office自有其自身的优势。另外，其制作精良的软件说明书给我们留下很深的印象，使我们看到国内软件公司在此方面的巨大进步。但尽管如此，WPS也有了多年的研发历史，此次WPS Office又经过长达25个月的封闭开发，究竟是什么原因导致二者之间的水平差距呢？我们认为主要有3点：一是在过去的多年里中国没有一个规范的正版市场，WPS上千万套的装机量，其正版份额却占得很少，使之没有足够的资金与技术积累来保证WPS持续健康地发展；二是国内团队的协作开发还没有形成良性循环，随着加入WTO脚步的临近，国内的软件厂商都在着手进行CMM与ISO9000的认证准备工作，但实际上，从WPS Office产品中，我们可以看出WPS Office协作开发过程中存在的问题；三是程序员本身的技术储备，程序员本身的开发技术水平也在一定程度上影响着软件产品的技术含量。最后，让我们一起祝愿WPS Office在未来的软件产业道路上一路走好，“路漫漫其修远兮，吾将上下而求索”。

专业级的图片网站发布工具——Arles Image Web Page Creator 4.5

北京 恒剑

如果你是一个图片网站或明星网站的站长，你是否要面临大量的图片处理？用Photoshop或Firework制作缩略图，再用Dreamweaver或FrontPage一个一个地做链接？相信没有人这么做吧？也许你要说，嘁！现在谁还这么笨啊，用ACDSee或Dreamweaver不就可以做了吗？可是用这些工具做出来的东西我实在是不敢恭维，千篇一律，一点个性也没有，而且还要进行繁琐的设置。

现在我要给大家介绍一款专业级的图片网站发布工具——由Digital Dutch公司制作的Arles Image Web Page Creator 4.5。该软件的最大特点就是简单易用，又有很强的定制功能。它只要两个步骤就能生成一个既美观又实用的图片网站，同时它也给高级用户提供了非常详细的设置，你甚至可以轻松地给每一张图片加上你自己的LOGO！下面就让我们一起来看看如何使用吧。

从Digital Dutch公司的主页（http://www.digitaldutch.com）上可以下载它的最新试用版本。它的安装界面非常友好，按照默认设置即可顺利完成软件的安装。运行软件后由于是未注册版本，会出现一个提示购买的对话框，点击I Agree即可进入。软件界面如图1：

整个界面非常简洁，除去菜单栏以外，只有2个部分：功能区和设置区。如果你是一个新手，不想作太多的设置的话，你只要在设置区File location（文件路径）面板选择存放图片的文件夹路径后，按一下功能区的All（生成全部）按钮就大功告成了！软件以非常快的速度处理完图片并生成网页，让我们来看一下实际应用效果吧。图2和图3分别是一个10张图片的索引页面和图片页面的截图。软件自动生成缩略图并链接到图片页，特别值得指出的是在图片页的顶端生成了一排漂亮的按钮链接到索引页、前一页、后一页、最前页和最后页，以及一个可链接到所有图片页的下拉菜单，极大地方便了浏览者。

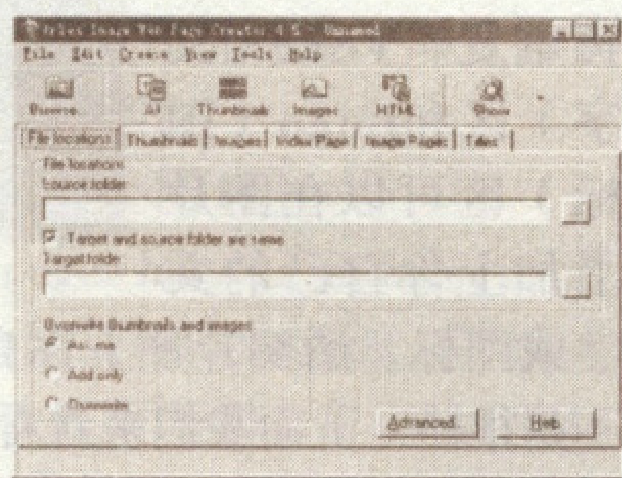


图 1

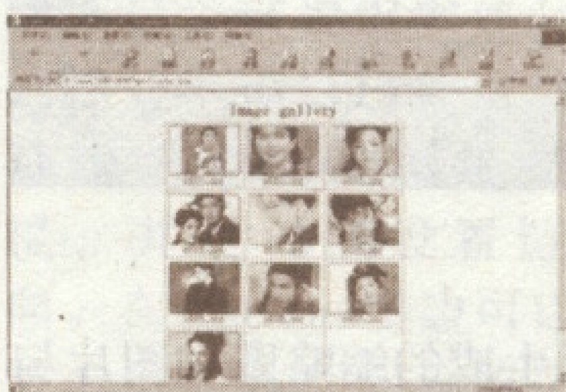


图 2



图 3

这样，一个图片网站就完成了。可是我想大部分读者都肯定不满足于此，更希望能做出有自己特色的网页。好，下面我们就来看看如何进行更为详细的设置。不过，首先我们先来熟悉一下软件的功能区（图4）。

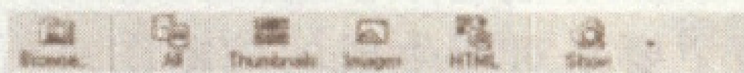


图 4

一、功能区

从左到右依次为：

1. Browse（浏览）：该项功能是从4.1以后的版本加入的，如果你没有装ACDSee的话，你完全可以用它作为图片浏览工具，无需再调用其他程序，方便了许多。其界面如图5所示，类似于ACDSee，相信大家使用起来不会有太大问题，这里不再介绍。

2. All（生成全部）：生成包括处理过的缩略图、图片以及HTML代码。

3. Thumbnails（缩略图）：只生成处理过的缩略图。

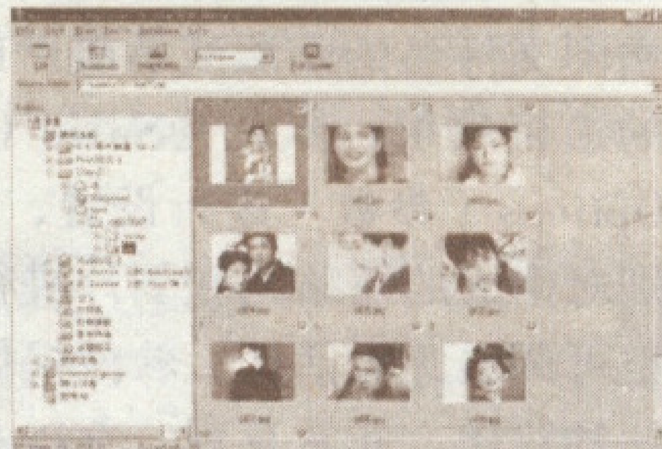


图 5

4. Images（图片）：只生成处理过的图片。

5. HTML（HTML代码）：只生成处理过的HTML代码。

6. Show（演示）：调用默认浏览器或其他程序浏览所生成的网页。

好了，现在大家对它的功能都有所了解了，下面我们所要介绍的设置区部分也就是针对这些功能所进行的设置。

二、设置区

1. File location（文件路径）面板（图6）

该面板主要是对文件的路径进行设置，也就是选择存放图片的文件夹。默认情况下原文件和新生成的文件是同一路径。当然你也可以把Target and source folder are same前面的勾去掉，然后选择另一路径存放生成的文件。左下区域用来设置如果生成的缩略图和图片与原来文件重名时如何处理，可以选择询问、覆盖或只加入，但一般不会出现重名的情况，选择Overwrite即可。

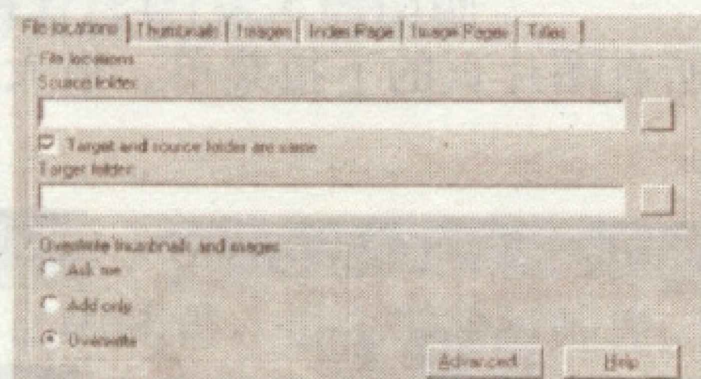


图 6

在Advanced里边可以对缩略图文件、图片和网页文件等进行更为详细的路径设置，一般选择默认路径即可。

2. Thumbnail（缩略图）面板（图7）

该面板主要是对所生成的缩略图进行设置。Size区主要是对缩略图的大小进行设置，一般保持默认设置，勾选Lock aspect ratio（锁定比例），不勾选Crop image to fit height & width（裁剪图片适应长宽比）。需要指出的是长宽为100并不代表将生成一个正方形的图片，新生成的图片仍然保持原有比例。File name区用来设置缩略图文件名的前缀或后缀。Border区用来设置图片的边框效果，默认为Solid（固体效果），可点击Options（参数）进行设置，参见图8。该面板可分别对生成的缩略图和图片进行设置，在图片面板中也可调出此对话框。软件提供了原始图和处理后图片的对比，非常直观。在Presets（预置）里边预设了一些样式，你可以直接调用它们，你还可以对其进行修改并将其保存，以便下次使用。Border type（边框样式）区用来设置缩略图的边框效果，从上到下分别为None（不使用）即不加边框效果，Solid（固体）即固体效果，在图片四周生成一单色边框，Button（按钮）即按钮效果，生成的图片类似按钮形状，3D bevel（三维凹凸）即生成一具有凹凸效果的图片，Inverted button（反转按钮）即生成另一种按钮效果。具体效果参见图9至图13。Setting（设置）区则可以对边框的效果宽度、透明度及颜色进行更具体的设置。

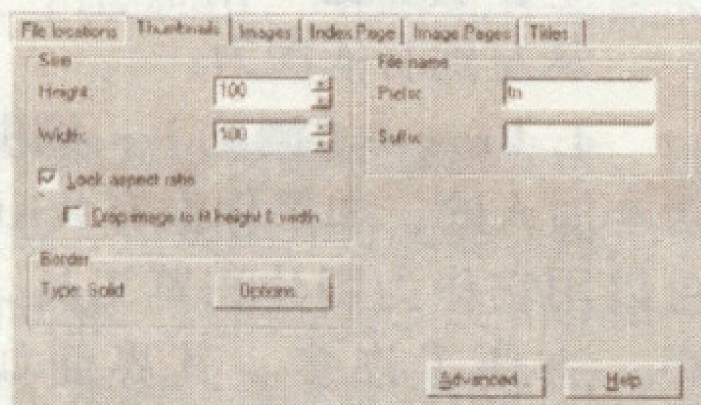


图 7

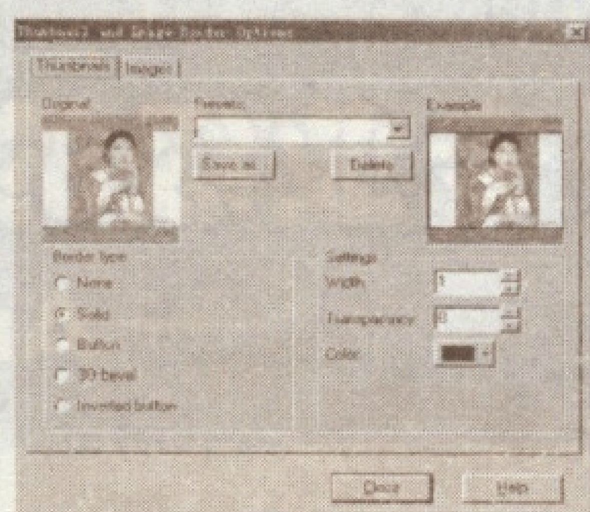


图 8

在缩略图面板的Advanced设置里边我们还可以对图片处理过程中的调整大小方式和滤镜进行调整，并可以设置缩略图的图片质量。而且软件除了JPG以外还支持最新的PNG格式，这种格式被誉为未来最有前途的一种图片格式。

3.Image（图片）面板（图14）



图 9



图 10



图 11



图 12



图 13

该面板主要对原有的图片进行处理，Resize（重新调整大小）区可改变原图片的尺寸。一般来说不需要修改。Border区的设置同缩略图面板的设置，这里不再重复。Text（文字）区和Logo（图标）区可以在图片上加上你自己的文字或图标，给图片加上你自己的商标，这个功能是不是很棒？下面我们来看看如何分别进行设置。

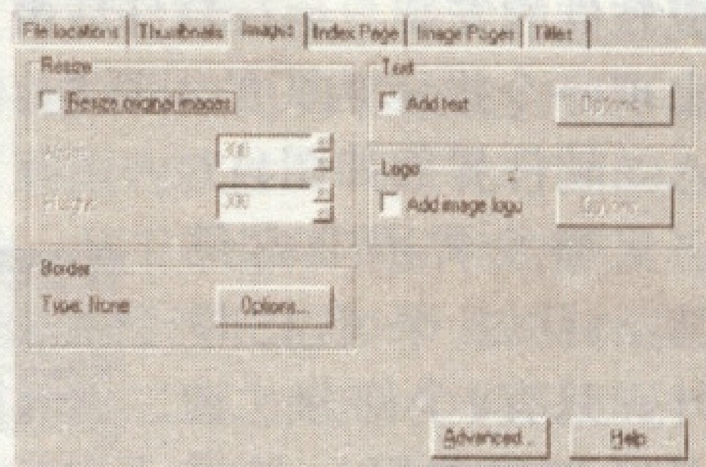


图 14

（1）先来看一下加入文字的操作（图15）。我们先从右边看起，上方为预置样式设置，其中有版权标记效果、印章效果等，读者可根据需要进行设置。下面的窗口是预览窗口，可以实时地观看效果以及文字位置等信息。再来看左边，这边只要对显示的文字部分进行设置



图 15

即可。

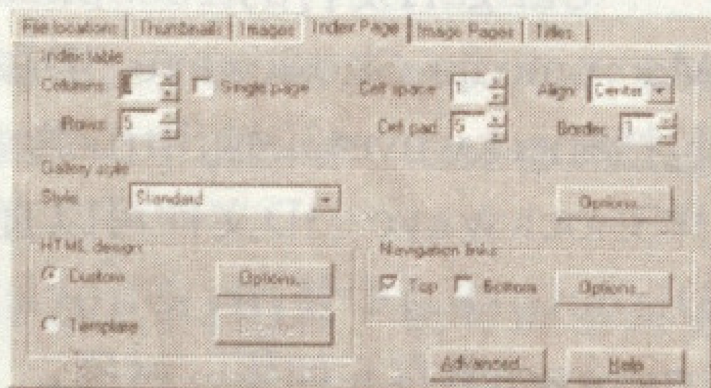
Text区设置你想显示的文字内容。Position区设置文字显示的位置，可以选用它设置好的下部居中，下部居左等，也可自行设置具体的xy坐标或直接拖拽图标定位。Transparency区设置透明度，以及是否只作为背景。Font区设置字体、颜色，是否防锯齿。Text background区设置文字的背景部分的效果，包括是否可见、是否与宽等距、是否圆角以及边框宽度、空白像素和颜色。

（2）相对于加入文字的设置，加入图片就没有那么详细了（图16）。它只要进行3个设置就可以了，分别是：图标的路径、位置以及透明度。这个大家已经比较熟悉了，这里不再多说。


图 16

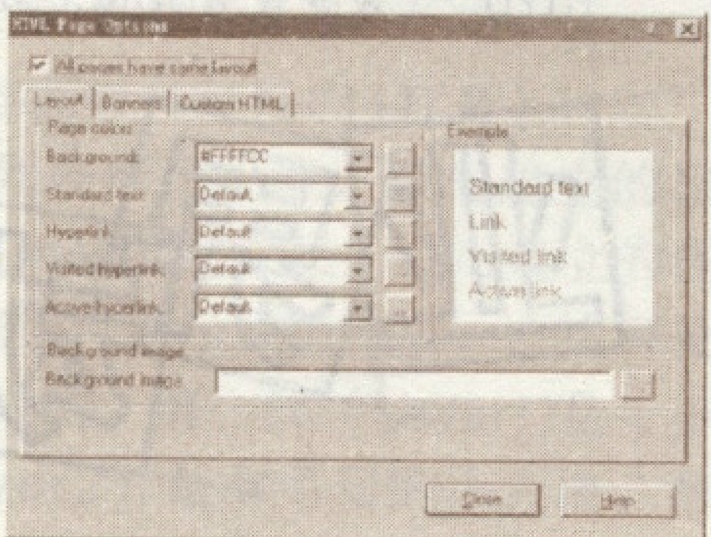
4.Index page（索引页）面板（图17）

该面板主要对生成的索引网页进行设置。Index table（索引表格）区用来设置缩略图所在表格的行数和列数，如果勾选了Single page（单页），则不再设置行数，所有链接均包含在一页之内。Cell space和Cell pad设置单元格之间的空隙。Align和Border设置对齐方式和边框宽度。Gallery style（图库风格）区可以设置以框架结构来显示图片，在Options当中还可设置框架的名称、位置和大小。HTML design（HTML源码设计）和Navigation links（导航链接）部分比较重要，下面我们将分别进行介绍。


图 17

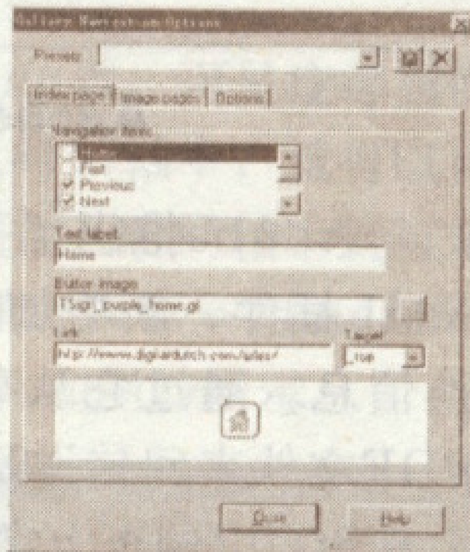
（1）HTML design部分（图18）

首先是最上方的All pages have same layout，若勾选此项则所有的网页均使用相同的版面。下面有3个标签，分别是对版面、页面横幅、自定义HTML源码进行设置。其中页面横幅允许用户在页面最上方或最下方加入横幅，只需设置图片路径和指向即可。自定义HTML源码允许用户加入自定义网页代码。我们主要来看一下对版面的设置。Page color（网页颜色）主要用来对网页上色彩进行定义，从上往下分别是对背景、文本以及链接的3种状态的设置。Background image区可以设置背景图片。Example区显示预览效果。通过这一面板的设置，用户可以设计出相当有个性的网页。


图 18

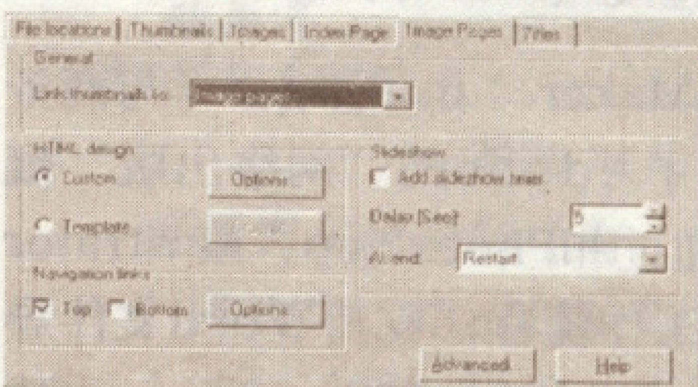
（2）再来看导航链接的设置。（图19）

最上方还预置了好些样式供用户调用。下面3个标签分别对索引页、图片页和选项设置。前两者的设置相同。Navigation items（导航链接）设置显示的链接项目，可根据需要勾选。选择某一项目后就可以设置是用文字链接还是图片链接，并且可以设置链接指向。在Options里边可以设置整个页面各个部分的字体和字号，省去了编写CSS代码的手续，十分方便。


图 19

5.Image page（图片页）面板（图20）

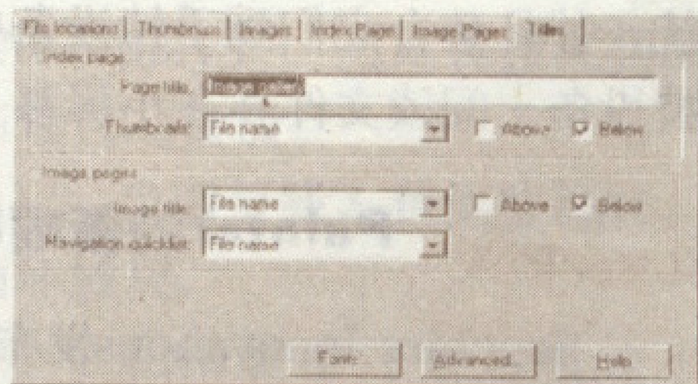
该面板对生成的图片页进行设置。General区设置缩略图的指向，有图片页，处理过的图片和原始图片可供选择。HTML design和Navigation links在索引页已经介绍，这里不再重复。该面板最有创意的一个功能在于Slideshow（幻灯片播放）区的设置，如果勾选Add slideshow timer的话，将可以使网页像PowerPoint或ACDSee一样自动播放页面。可以设置间隔时间和整个动作完成后的是重新播放，停止或返回索引页。在Advanced中可以设置图片的名称和边框的宽度。


图 20

6.Titles（标题）面板（图21）

该面板的功能主要是设置所有索引页和图片页的标题，以及缩略图和图片的名称、位置。在Advanced中还可设置图片的HTML代码中ALT标签的内容等。

到此为止，整个软件的介绍就结束了。看到这么好的东东，大家一定跃跃欲试了吧？那就赶紧去它的主页下载一个回来吧！不过需要指出的是，由于该软件是共享软件，未注册版本会在索引页和图片页的末尾生成一个指向其主页的链接。


图 21

下载地址：http://www.softhouse.com.cn



Adobe推出XML插件

Adobe推出了一个用于Acrobat 5.0软件的XML插件，新增加的插件可帮助用户在网络上交换信息。通过它从事在线贸易的企业就可以利用PDF文件来回传送XML格式的信息。新的插件还允许用户以网页上常用的HTML格式来保存文件。XML插件测试版可以从Adobe的网站上下载。

http://www.adobe.com/

Adobe PageMaker升级

最新版本是PageMaker 7.0，它增强了与商务软件的互动，并融入了Adobe的"网络出版"概念。PageMaker 7.0通过和Photoshop、Illustrator等软件的协作简化了工作流程；支持Word文件导入；支持从Microsoft Publisher和QuarkXpress建立的文件格式的转换；软件同样带有数据整合能力，支持从数据库导入文字和图像。

Adobe出品Palm版的Acrobat Reader

Adobe公司推出了用于Palm操作系统的Acrobat Reader最终版本，通过新版本的Acrobat Reader，用户可以在运行于个人数字助理上的Palm操作系统中观看到PDF文本和图像，新的Acrobat Reader允许在小屏幕上观看PDF文件。Palm版的Acrobat Reader有两个部件：一个桌面程序运行于Windows平台上，用于准备PDF文件给Palm操作系统，并且整合它们到手持设备中；Reader运行于手持设备上阅读文件并在小屏幕上显示。

Painter的新喷嘴发布

Sapphire Innovations发布了新的一组Painter喷嘴——Nozzles Pack Vol.4。该软件给Painter系列产品带来100种喷嘴。喷嘴带来了多种色彩的效果和形状，从模糊喷嘴、导角喷嘴、平滑喷嘴到点状喷嘴，还有创建精美图像的效果、笔刷、框架等等。

http://www.sapphire-innovations.com

Boris FX 6.0增加滤镜

Boris发布了图像特效软件Boris FX 6.0，它提供了在Mac和Win系统上的Open GL和双CPU支持。Boris FX 6.0支持Adobe After Effects, Adobe Premiere，Apple Final Cut Pro和其他编辑软件。其新的自然效果滤镜包括火、雨、雪和星辰；高级的粒子特效包括星星和3D图像扭曲，光效滤镜；合成工具支持任意的模型，分形贴图和动态模糊；支持声音及第三方视频插件等。

http://www. Borisfx.com

LightWave新增Shockwave3d支持

NewTek发布了Shockwave3D输出插件测试版，新插件是给NewTek's LightWave 6.5b 3D建模软件制作的，安装了这个插件以后，LightWave 6.5b用户可以建立Shockwave 3d的内容，并在Macromedia Shockwave Web browser插件的支持下播放。

http://www.newtek.com/

trueSpace 5.1支持Shockwave3D输出

Caligari发行的trueSpace 5.1，支持新出台的Macromedia Shockwave 3D和其他web输出能力，包括Shockwave 3D输出trueSpace对象或者场景。这样Shockwave 3D文件可以直接装入Macromedia Director8.5中使用，Shockwave 3D输出支持trueSpace所有几何体、材质、灯光、视图和动画。

http://www.caligari.com

Apple推出2.7版DVD播放器

新版DVD播放器使用户能享受到完美的视觉效果，Apple的DVD播放器可以安装在Macintosh G4，iMac DV，PowerBook和iBook上。除了电影以外，DVD播放器还可以用来听音乐、玩游戏等，更重要的是Apple的DVD播放器可以与Mac OS操作系统无缝的结合。

http://www.apple.com.cn



Dreamweaver4快速入门

——用Dreamweaver 4.0安家立页（三）

点Select按钮，图片就插到光标处。我们还可通过图片属性面板建立此图标的超级链接，即在Link（链接）对话框中输入网址，如图27所示。

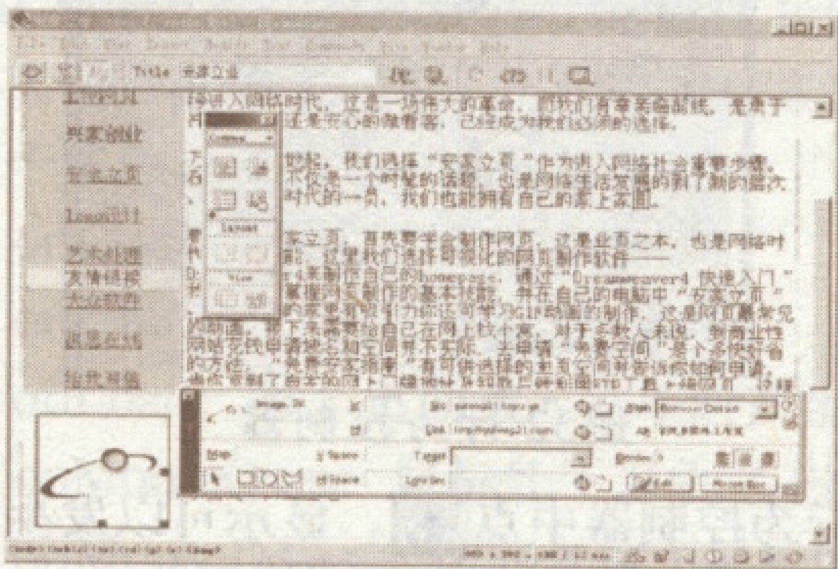


图27 已插入图片的页面

步骤八：让网页飞起来

Dreamweaver与FrontPage相比，其优势之一是能创造出令人眼花缭乱的动态网页。而要让网页充满动感，必须使用层和时间轴。下面我们先介绍部分有关知识，然后再“让网页飞起来”。

相关知识

层：层是建立动态HTML的基础，凡是在网页上可以出现的元素像文字、图像、GIF动画、表单等都可以置于层中。

在对象面板上点层工具后，就可以在网页上划定一个矩形区域建立一个新的层，在此区域内可编辑任何内容。

举例说明：为了更好地理解插入网页中的层，我们举一个由多层构成的实例，如图28所示。

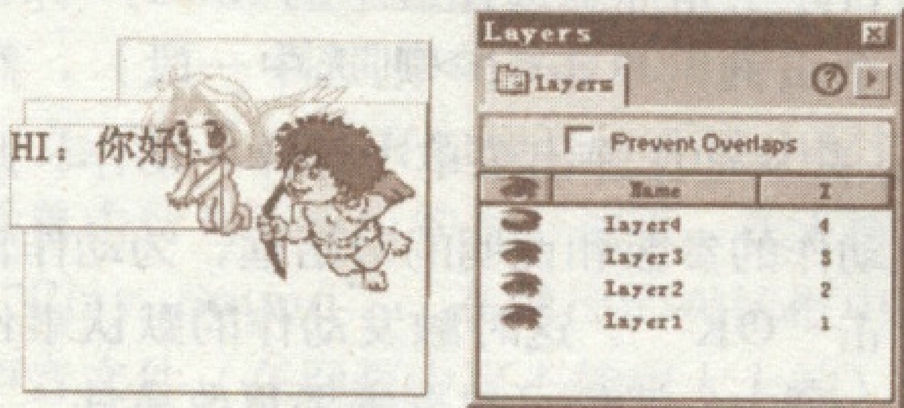


图28 层与层面板

图28的右边是层面板（可按F11打开）：

各层的名称以列表形式出现，最先建立的层在列表下方，与网页对应的是底层；最后建立的在列表顶端；点眼睛标记可显示或隐藏层。左边可见部分页面是由3层组成的：第一层（Layer1）是一小天使，第二层（Layer2）是拿弓箭的小天使，都是插入的GIF动画；第三层是文字，我们可以发现上层能遮挡下层；第四层被隐藏，所以在页面不可见。

时间轴：描述层和图像的位置、可见度等属性随时间变化的情况。把层加入时间轴中，就可以让层在网页中飞起来，不同的层加入时间轴中就可表现出不同的运动方式。选择Window→Timelines（或按Ctrl+F9）打开时间轴，如图29所示。

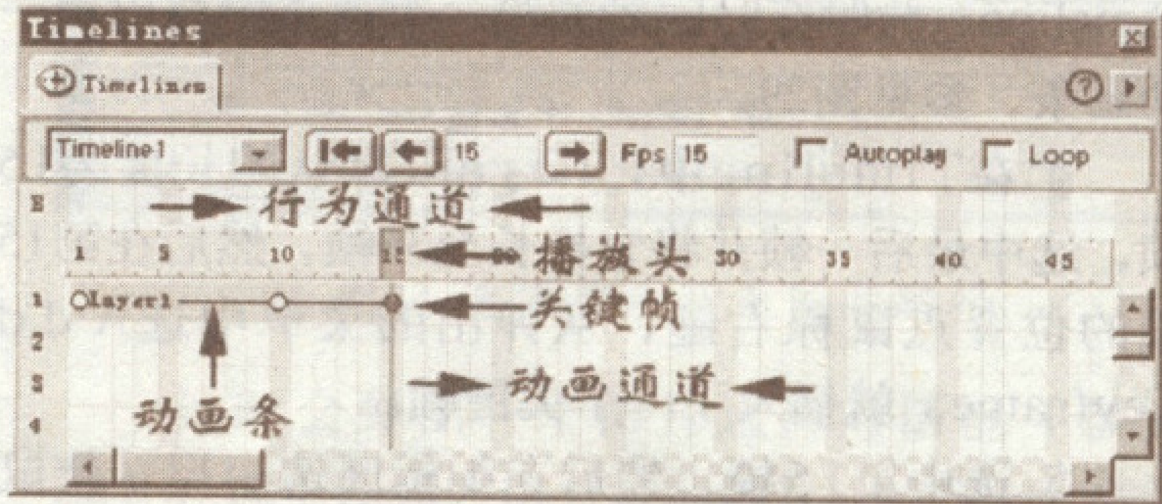


图29 时间轴

可看到在时间轴中有：

1.播放头：指示在网页中显示的是哪一帧。

2.动画通道：显示动画层的地方。

3.动画条：即图中的Layer1，可显示每个对象的持续时间。一行可以包含代表不同对象的多个动画条。

4.关键帧：动画条中的小圆圈是关键帧，只有在关键帧才能定义动画对象的属性。

5.行为通道：在时间轴中执行行为的通道。

6.回放：可将播放头移到时间轴的初始帧。

7.后退：将播放头往左移动一帧。

8.播放：将播放头往右移动一帧。按住播放按钮不放，则时间轴向前连续播放。

9.Fps：可指定动画播放速度。

10.自动播放（Autoplay）：当网页载入到浏览器时，使当前时间轴自动播放。

11.循环（Loop）：当网页载入到浏览器时，使当前时间轴无限循环播放。

现在，我们做一个在网页中飞来飞去的小人，请看制作步骤：

1.在对象面板上选择图标，然后在画面拖出一个层（Layer1）。

2.在Layer1中插入小飞人。方法是在对象面

板上选择图标，从出现的对话框中选择一个GIF动画（这里有一点要注意，就是在Dreamweaver 4.0中文件名称不能使用中文，否则可能出错），点Select完成，如图30所示。



图30 插入小飞

3.直接将选中的层拖动到时间轴的动画通道中，或选择Modify→Timeline→Add Object to Timeline。此时在时间轴的第一个通道中将出现一动画条，参见图29。

4.在Timeline中，Layer1默认的长度为15帧，选中最后一帧并将它拖长至30帧，然后在第15帧的位置点鼠标右键，从弹出的菜单中选Add Keyframe，就插入了一个关键帧。

5.选中第15帧，然后在编辑区选中层，使鼠标变成，再将层（包括图）拖向左边，然后在Timeline选中最后一帧，接着将层拖回起点位置，如图31所示。

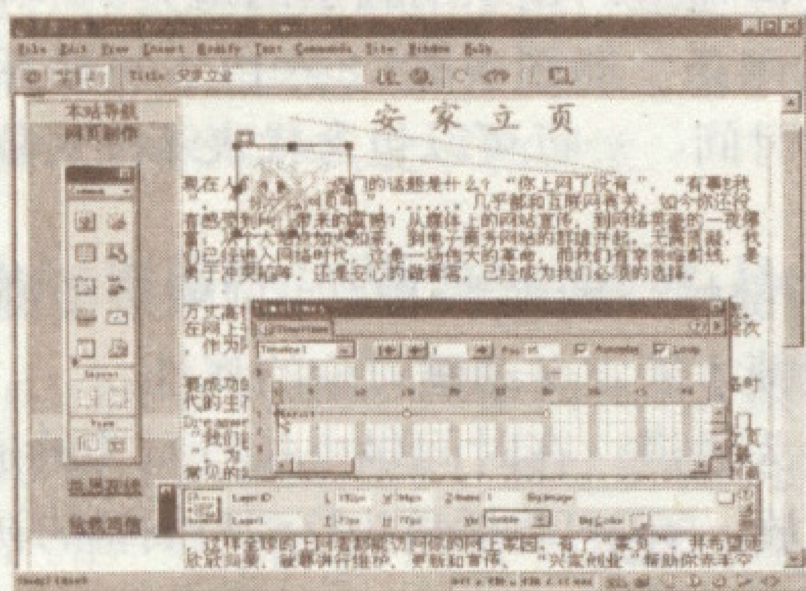


图31 设置运动路径

说明：如果希望有更复杂的动画路径，可多定义一些关键帧。按住播放按钮不放即可预览网页中的动画。

步骤九：与“小飞人”共舞

当然，“小飞人”不能与你共上舞池，但你能用鼠标与它交互“共舞”。这是用Dreamweaver做网页的另一大优势。

关于行为

要使网页更具交互性，就要使用行为（Behaviors）来感知外界的信息并作出相应的响应。行为允许访问者改变网页内容或执行特定的任务，它是事件（Event）和动作（Action）的组合，浏览器响应用户的动作产生事件。这些外界信息包括鼠标的活动，如页面的调用与关闭、鼠标移动到页面元素上点击元素或移开元素等各种变化。

可以单击右下角启动栏中的行为按钮或使用Window→Behaviors打开行为控制器，如图32所示。

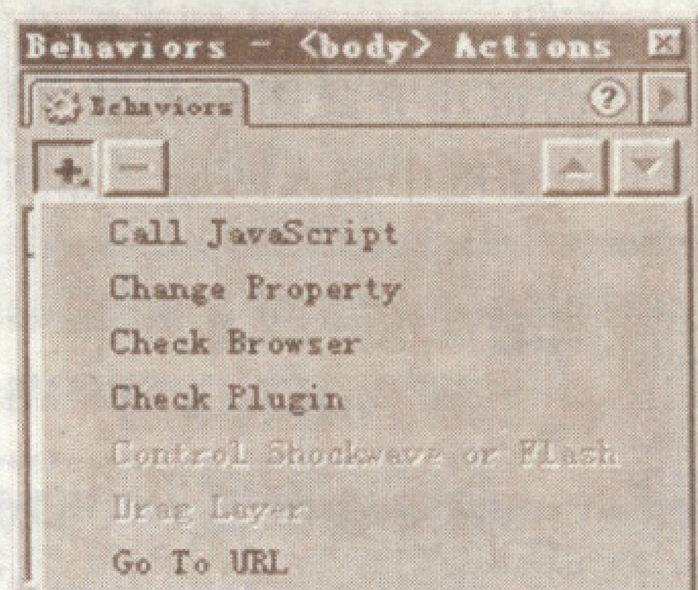


图32 行为控制器

在行为控制器中点，显示可以发生的动作列表，从中选择一个动作将打开该动作相应参数的对话框。我们可先在动作列表中选Show Events For，从中指定浏览器类型（如IE5），以保证当前行为有效。

点，可从行为控制器的动作列表中删除选中的动作及其相关的事件。

向上按钮向下按钮：由于动作按指定顺序执行，移动上下箭头按钮能改变行为列表中动作发生的顺序。

可以给整个文档加上行为，也可以将它附加给选定的文字、图像、动画、表单元素或任何其它HTML元素。每个事件可以指定多于一个的动作，动作将按其在行为控制器动作列表中的顺序依次发生。

附加行为的方法：首先选中一个对象（单击文档窗口左下角标签选择器中的<body>标签，可选中整个页面；单击<p>则选中一段），然后单击，并从动作弹出菜单中选择一动作。此时，显示该动作的参数和说明的对话框，为动作输入参数后单击“OK”。这时触发动作的默认事件出现在Events列中，我们可根据需要更改事件。

现在，我们就给“让网页飞起来”中的小飞人加上行为，可以做到当鼠标触到“她”时就停飞并可发出声音，而点击后重新飞动。

给时间轴加入交互：首先在Timeline上选中动画条Layer1，然后在状态栏打开行为控制器，从中选Timeline→Stop Timeline，这时会弹出一个名为Stop Timeline的对话框，从中选

Timeline1，如图33所示。

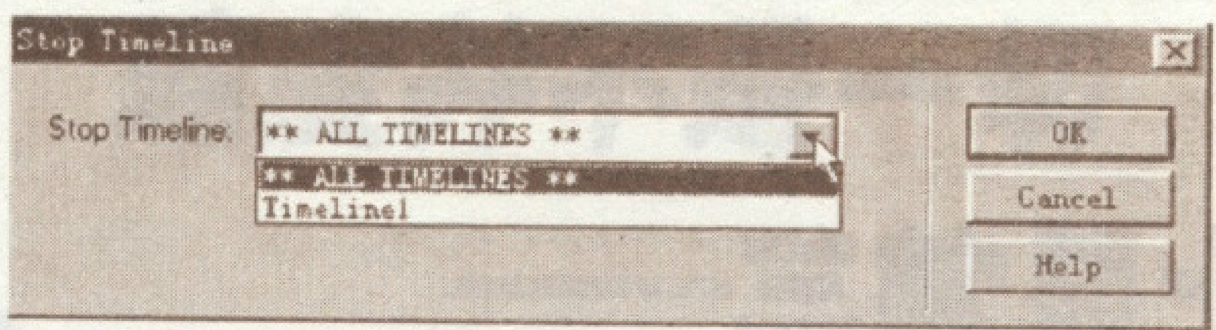


图33 选择时间轴

在行为控制器中点▼，将事件（Events）类型onClick改成onMouseOver，就使我们用鼠标触到小天使后就停飞。关于事件的类型多达数十种，为便于使用，现将几个常用的介绍一下。

onClick：单击时产生事件

onDblClick：双击时产生事件

onLoad：整个页面载入完毕时产生事件

onMouseOver：鼠标处于对象之上时产生事件

onMouseDown：访问者按下鼠标时产生

onMouseMove：访问者将鼠标在指定元素上移动时产生。

onMouseOut：鼠标从指定元素上移开时产生

onMouseUp：鼠标弹起时产生

onUnload：离开页面时产生事件

onScroll：浏览者上下滚动页面时产生事件

如果我们希望点“她”一下就重新飞起来，那么再从行为控制器中选Timeline→Play Timeline，如图34所示。

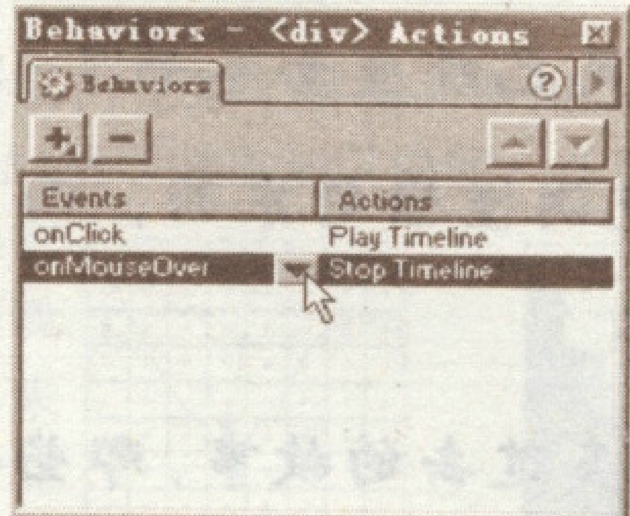


图34 增加行为及事件

为了让小飞人开口说话，先选中层Layer1，然后单击行为面板中的加号按钮，在下拉菜单中选择“Play Sound”，在弹出的对话框中选择合适的声音文件（在网页中可不能用太大的）。这样我们就添加了一个动作为Play Sound的行为，当点小飞人时“她”就会开口说话了。

步骤十：加入背景音乐及图片

1.要给网页添加背景音乐，一定不能用体积太大的文件，比较理想的是用MIDI音乐，其文件名后缀是mid。我们可先找一个10kB左右的MIDI音乐，将其保存在站点目录D：\myhome中，然后从行为控制器中选Play Sound，在弹出的播放声音对话框中输入音乐文件名，也可点Browse按钮，再从出现的对话框中选择文件，如图35所示。



图35 指定背景音乐

现在打开网页就能听到背景音乐了。

2.右边文字内容的背景是默认的白色，我们想加入方格图片为背景。其方法是先将光标定位在右边的表格单元，然后在表格属性面板中找到Bg项，点右边的▭按钮，如图36所示。

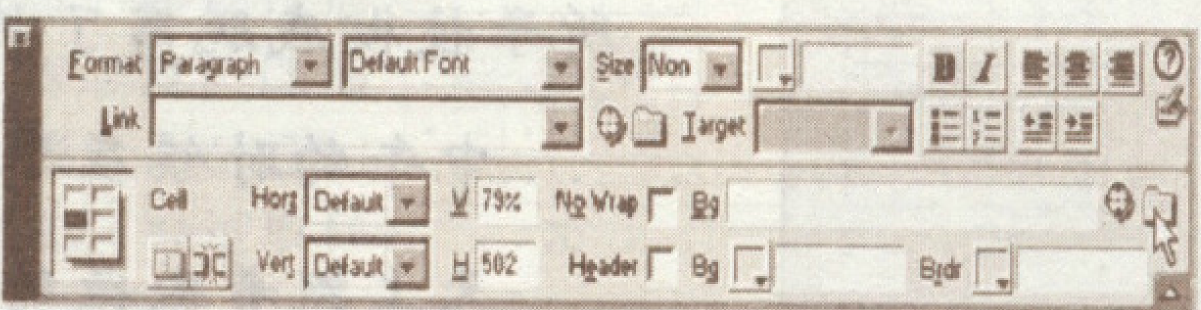


图36 选择单元背景图片路径

这时会弹出一个图片选择对话框（参见图26），选中作为方格背景的图片，点Select按钮，方格就成为了背景，如图37所示。

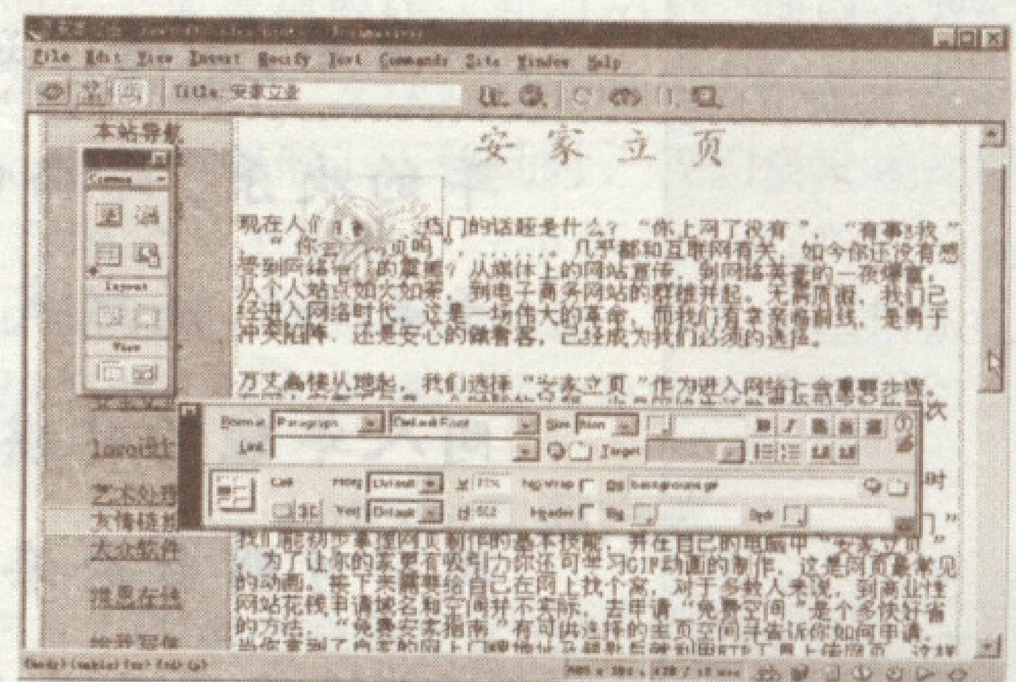


图37 加入方格背景

提示：一般选择小图片作为背景，程序会自动将它平铺在整个区域，如本例中的方格背景，只要有一个方格图片即可实现。

现在我们可以预览网页效果，按快捷键F12，Dreamweaver 4.0就会打开浏览器，我们可测试超级链接、小人的飞行及交互是否正常，当然还可听听音乐。如果有条件，还可上网看看效果，网址是http://www.yufeng21.com/webmedia/myhome。

我们已经做出了包含交互动画的网页，当然要想熟练运用Dreamweaver 4.0，还需花费大量的时间，重要的是马上动手，并在实践中提高。（完）

前两天去了趟学校，完成了我的论文答辩，至此和这所学校彻底脱离了关系。

中午的时候在学校里闲逛。

天上飘着微微的雨，心情不怎么好，一个人来到荷花池旁边，挑了个靠亭边的长凳坐下，清风拂面，有鸟的叫声，池里的荷叶也挨挨挤挤的，绿得可爱。

想想从前的日子，突然伤感起来了，一个人有过美好的童年，但老了还是在一张照片中找得片刻美好回忆。童年的欢乐，绵绵的爱情，浓得化不开水的乡情，而今还属于我吗？虽然我还年轻，但是心灵已经疲惫苍老了。就如同人年轻的时候都喜欢浪漫的充满憧憬的东西，而几经周折才明白沧海桑田的变化一样。

静静地呆了很久……想了很多过去的故事，那些让我欢喜让我忧的往事。

带着点蓝色的心情，我离开了。

小玄

xuan@popsoft.com.cn

速度并不是一切

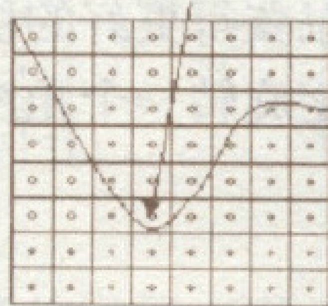
——三款显卡在FSAA上的竞争

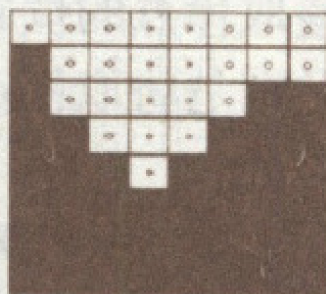
上海 阿亮

3D显卡在1998年到2000年的短短三年时间内取得了飞速的发展。但是在竞争日益激烈的同时，各大显示芯片厂商也在不停地开发新技术，以求在技术上打败它的对手。然而，在经历了“速度第一”的时代后，厂商的工程师们也开始思考：难道3D游戏中速度是唯一的吗？答案显然是否定的。在大多数的游戏下，如果运行时的分辨率被设定在800×600之下，那么画面质量就不敢恭维。但是当分辨提升之后，又受到了硬件的限制，此时很难保证游戏的运行速度，因为过高的分辨率占用了3D芯片大量的运算周期和显存。为此，FSAA技术就诞生了。也许它并不是一个完美的方案，因为它没能在速度与画质之间取得一个良好的平衡，但是，在目前看来，FSAA却是大有前途的，因为在最大程度上提供了最佳的画质。也为3D显卡的发展指明方向——画质同样重要!

一、何谓锯齿

首先，让我们先来了解何为锯齿以及产生锯齿的原因。我们用下图来加以说明，在图1a中有一个类似山的形状的图形，而我们用一个网格来描绘此图形，在这网格中的每一个小方格我们称它为像素（pixel），现在对这些像素作上色的动作，并以“0”，“1”来表示，若图形有通过像素的中心部分，我们称这像素被取样（sample），则我们以“0”表示（或以黑色表示），反之则以“1”表示（或以白色表示）；借助这样的规则，我们将上完色的图形显示在图1b。在图1b中我们发现在图形边缘的部分由原先平滑的边缘变成阶梯状边缘，这样的结果就是因为取样而造成的，我们称像这样阶梯状的边缘为锯齿（Aliasing或Jaggies）。


1a

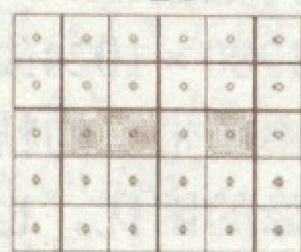

1b

接下来我们以下图来讨论锯齿在电脑动画中的影响。图2a为原始平滑的影像，图2b为图2a经由取样过后的图形，现在请各位想像一下图2a中的图形垂直往下移动，移动过后的图形我们以图2c表示，而图2d为图2c经过取样后的图形。


2a


2b


2c


2d

首先我们先将焦点放在图2a及图2c中绿色的长方形上，在图2a中此绿色的长方形是涵盖四个像素的中心位置，因此这四个像素会被取样（如图2b所示），然而当它向下移动到图c的位置时，此时这绿色的长方形并不涵盖任何的像素中心位置，因此没有任何一个像素被取样（如图2d）。所以当我们比较图2b及图2d时，发现此绿色的长方形在图2d中消失了，因此当图形上下移动时，我们会发现此绿色的长方形会一下出现，一下消失，而产生闪动（flash）的现象，像这样的问题，我们可以借由抗锯齿的演算法及技术来减少锯齿及闪动的现象。

二、FASS的实现方式

FSAA的英文全称是Full Screen Anti Aliasing（中文名称叫做全屏抗失真）。它的最主要的作用就是能够通过芯片内部的特别处理电路或者软件的转换，来使在目前主流显示器上游戏画面中的3D物体和场景的失真的像素尽量减到最低的程度，以此来达到平滑的效果。它不可能会在游戏画面的色彩或者色阶的过渡上带给我们什么好处，当然了对于传统的2D，是没有用处的。还有一点值得注意的就是FSAA并不能把锯齿给消除掉，我们平时所称的抗锯齿很多时候指的是边缘抗失真。多边形边缘的抗失真准确的来讲并不能算是FSAA，而是叫做Edge Anti Aliasing边缘抗失真，它才能真正的使3D物体的成形边缘出现的锯齿消失，但是目前只有极少的高端级的显卡才支持硬件边缘抗失真，所以请大家一定要记住一点，

FSAA不能等同于边缘抗失真，它所能做的就是能达到画面象素级别上的抗失真。

那为什么我们也可以在FSAA的画面中看到平滑的物体边缘呢？因为显卡通过一些其它补偿来达到近似硬件边缘抗失真的效果——事实上是把它缩小到一个人眼不易觉察到的范围。但这时实际上锯齿仍然存在。无论显卡是通过雾化，还是补插近似象素都无法使锯齿如同某些矢量图一般，达到真正无锯齿效果。

FSAA技术的出现，可以说完全是拜目前主流显示器显示分辨率并不高的这个现实问题所赐，因为如果在19寸或者更大的显示器上玩家们可以在1280×1024或者更高的分辨率下运行游戏，高分辨率所带来的精细画质已可以让玩家完全摆脱毛刺边缘的困扰，也不必动用FSAA了。打个比方在1024×768的分辨率下打开FSAA 2×，它所能达到的平滑效果相当于1600×1200，而如果你的显示器可以完全在GAME中轻松的运行1600×1200的画面的话，你还会再用1024×768 FSAA 2×这样的模式来运行GAME吗？所以说白了FSAA也可算成是一种过渡性的技术，如果有一天大家的显示器都是19或者21寸的话，FSAA也就没有它的用武之地了。

三、3款显卡各自的FSAA

目前主流3D显卡市场上，只有3dfx（尽管现在已经被nVIDIA吞并）的Voodoo 5、nVIDIA的GeForce系列和ATI的Radeon能在真正意义上支持FSAA。但是在具体的实现方式上，这三款显卡还是有很大的差别。下面我们就分别介绍和比较。

1. 3dfx

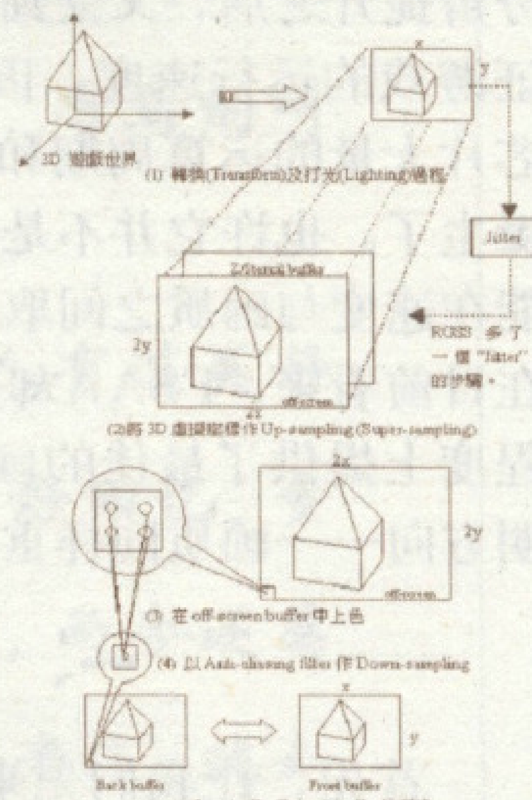
在我的记忆中，3dfx是最早开始提出FSAA概念的，并且早在Voodoo 5发布前的一年时间内，就对各大媒体频频宣传FSAA。此外，在Voodoo 5其硕大的包装盒上更是在显要位置亮出FSAA的招牌。因此，我们对3dfx的FSAA应该寄予厚望。

Voodoo 5的FSAA可以说是严格意义上的硬件FSAA，即通过显卡板载的硬件来完成FSAA的运算。但是，这并不意味着FSAA在Voodoo 5上不会影响性能。毕竟FSAA的实现方式本身就要占用大量的显存带宽和填充率，这点是无可避免的。

当然，FSAA在Voodoo 5上的调节参数是比较少的（相对nVIDIA的FSAA而言），但是这也是3dfx一贯的作风——务实。因为在3dfx看来，任何没有意义的功能只能增加产品的成本，而不会给实际应用带来任何好处，唯一的用处就是广告宣传。从Voodoo 5的控制面板可以看到，无论在Glide、D3D或是曾经让3dfx吃足苦头的OpenGL下，它只提供了Single Chip（单芯片模式）和Fastest Performance（最快速度模式），还有两项便是2×与4×的FSAA。不过，对于那些实用的功能，3dfx还是没有忘记，它提供了一个相当重要的热键功能，使得玩家可以随时（在游戏的任何过程中）通过热键来打开、调节或是关闭FSAA。可别小看这个玩意儿，要是没有它，来回在FSAA之间切换是相当麻烦的，因为每次你都不得不推出游戏并重新设定，而现在的游戏是越做越大，进入和退出都是相当慢的。



3dfx在FSAA的现实上采取了与nVIDIA和ATI略微有所不同的GRSS（Rotate Grid Super-Sampling）。但是这基本上与nVIDIA和ATI所使用的OGSS的方式大同小异，不过两者的差异就在于RGSS比OGSS多了一个“jitter”的步骤，而此“jitter”的步骤就是在于改变取样点的位置。要改变（调整）取样点的位置有两种方式：一种是根据图形的特性来动态地调整取样点的位置，以获得更好的抗锯齿功效；另一种则是将取样点固定旋转一个角度来达到抗锯齿的效果。



2. nVIDIA

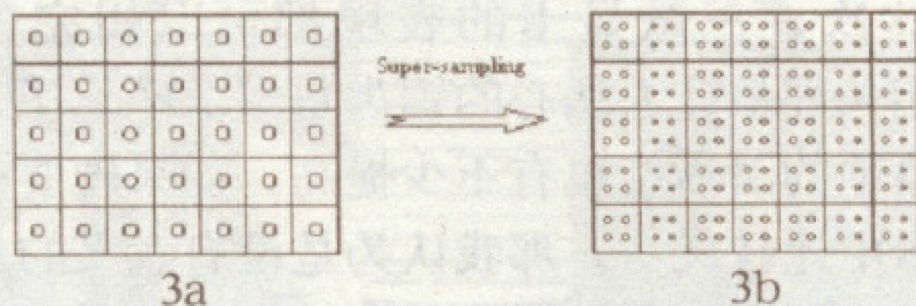
nVIDIA的确精明，当3dfx在为画质方面而疯狂努力的时候，他却省心地一边不断提高其GeForce系列在速度上的优势，一边以强大的技术力量通过著名的雷管驱动程序去弥补他在各个方面的不足。仅仅在FSAA这一个方面，3dfx为此足足花了1年的时间，而nVIDIA似乎只用了区区两个月。然而从现在看来，3dfx当初的努力都是在为nVIDIA做嫁衣，呵呵。

不过，我不得不指出的是，nVIDIA的FSAA技术从某种意义上说是通过软件的方式来实现的，或者说至少是半软半硬。这点我们不用从技术上想就可以知道：他的5.3版的雷管驱动程序就可以让GeForce 256“支持”FSAA，设计GeForce 256核

心硬件的时候哪来的FSAA？难道nVIDIA的工程师有先知先觉？nVIDIA在NV15开发期间几乎对FSAA只字不谈，而仅仅宣传它的强大的FPS，只是到了后期才提到了FSAA。nVIDIA在使用FSAA之后，帧数下降比较大（相对Voodoo 5而言）。呵呵，这些都是用脚趾头想的。

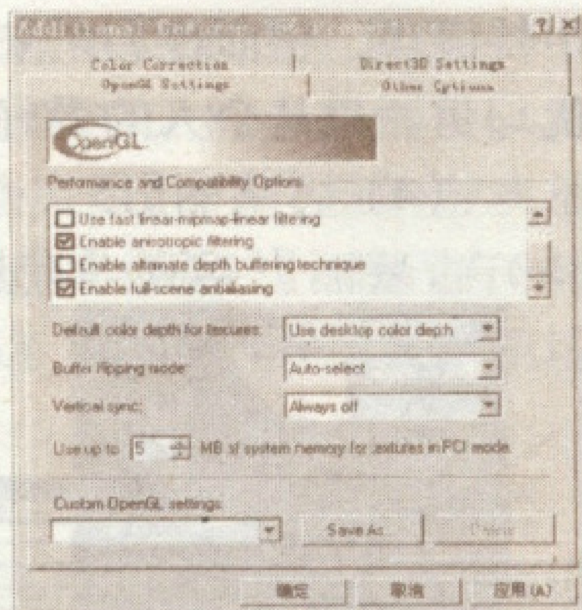
但是，我又不得不对nVIDIA佩服得五体投地。因为即使在这种种的不利条件下，他仍然使得GeForce 2 GTS系列能在FSAA上与其他两款产品进行一番较量，这一方面得益于它强大的驱动程序编写能力，另一方面就是它的速度。nVIDIA的FSAA从某种意义上说是在吃老本，因为它的显存带宽的确够厉害，填充率也比较出色，即使是FSAA的无止境的消耗，nVIDIA也能担负得起，只要画面的分辨率不是太高，在大于1024×768的高分辨率模式下，FSAA几乎没有太大的意义。

为了更好地实现FSAA，nVIDIA与其他两个厂商都采用了超级取样技术。所谓的超级取样，就是借着对一个像素作多次的取样来解决锯齿的问题，以这样的取样方式所获得的图形会更接近原来的图形，因此超级取样就是利用更多的取样点来增加图形的密度。举一个例子来说，图3a是一般的取样方式，也就是一个像素只取样一次，而图3b就是经过超级取样的结果。由图3b可以发现我们对每一个像素作多次的取样（此例为对每个像素作四次的取样），而每一个取样的点我们称它为子取样（sub-sample）。



3a　　3b

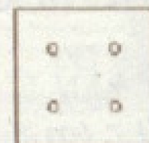
在FSAA模式的设置方面，nVIDIA秉承了雷管驱动程序功能众多的特点，它的FSAA选项竟然有8个至多，虽然有时候一些极端的选项是很少用上的，但这至少为用户提供了更多的选择，尤其是那些骨灰级的玩家。另外值得一提的是，nVIDIA的FSAA还加入了MIP贴图纹理修正功能，这可以在一定程度上提高画质。



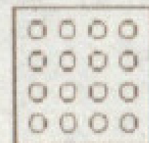
3．ATI

RADEON使用的FSAA技术是Ordered Grid Super Sampling（顺序栅格超级采样，即以比屏幕分辨率更高的分辨率来渲染场景，然后，再按照比例缩放回来显示于屏幕上），这与nVIDIA的抗锯齿技术是一致的。

Ordered Grid Super-Sampling是一种最常被使用来作为抗锯齿的超级取样技术。“Ordered Grid”就如它的名称一样，它将每一个像素中的子取样以整齐的方式排列，这些子取样像矩阵（matrix）的元素一样，依照水平和垂直的方式整齐的排列着。在图a中，使用了水平和垂直皆向上取样（up-sampling）两倍（2×）的方式，我们可以用一个系数（如：2×，4×，16×等）来表示OGSS的形式，例如：“2×OGSS”。或是“4×OGSS”。有时候我们也可以用“tap”这个字来表示子取样的数目，如“4-tap”、“16-tap”。所以一个16-tap的OGSS，就表示在水平及垂直这两个方向皆取样四次。



4a



4b

可以说在FSAA的技术上，ATI毫不逊色于nVIDIA，因为基本上是差不多的。但是不知为什么，ATI的驱动程序总是不尽完美。在最为重要的D3D模式下，Radeon还是有大大小小的贴图问题，好在ATI新近发布的新版驱动程序在一定程度上缓解了这个问题，但还没有完全解决。

四、游戏画面对比和速度测试

把这三款支持FSAA的超级显卡放在一起比较一定是很有趣的。我们在显卡的选择上尽量做到公平，即以同时代的三款产品来比较，分别是Voodoo 5、GeForce 2 GTS和Radeon。

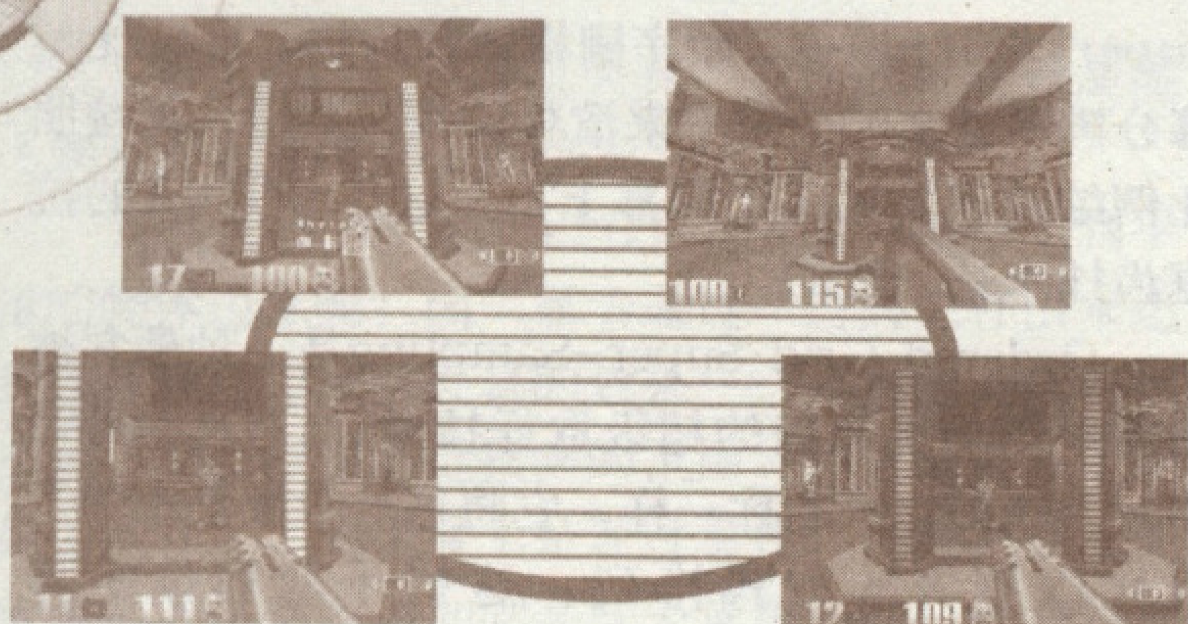
1．FSAA画面质量的比较

原本在画面质量上Voodoo 5与Radeon就较GeForce系列占不少的优势，但是由于我们这次的重点是FSAA，所以我们把画面中色彩与纯度放在一个相对次要的位置上，而着重考察FSAA的效果。所有的原始画面都是使用Voodoo 3 3000作为参考。

（1）Quake Ⅲ

我们使用Quake Ⅲ来作为这三款显卡在OpenGL下FSAA表现的测试应该是没有任何疑义的，因为Quake Ⅲ无论在那方面都较之那些使用Quake Ⅲ引擎的游戏更具代表性。

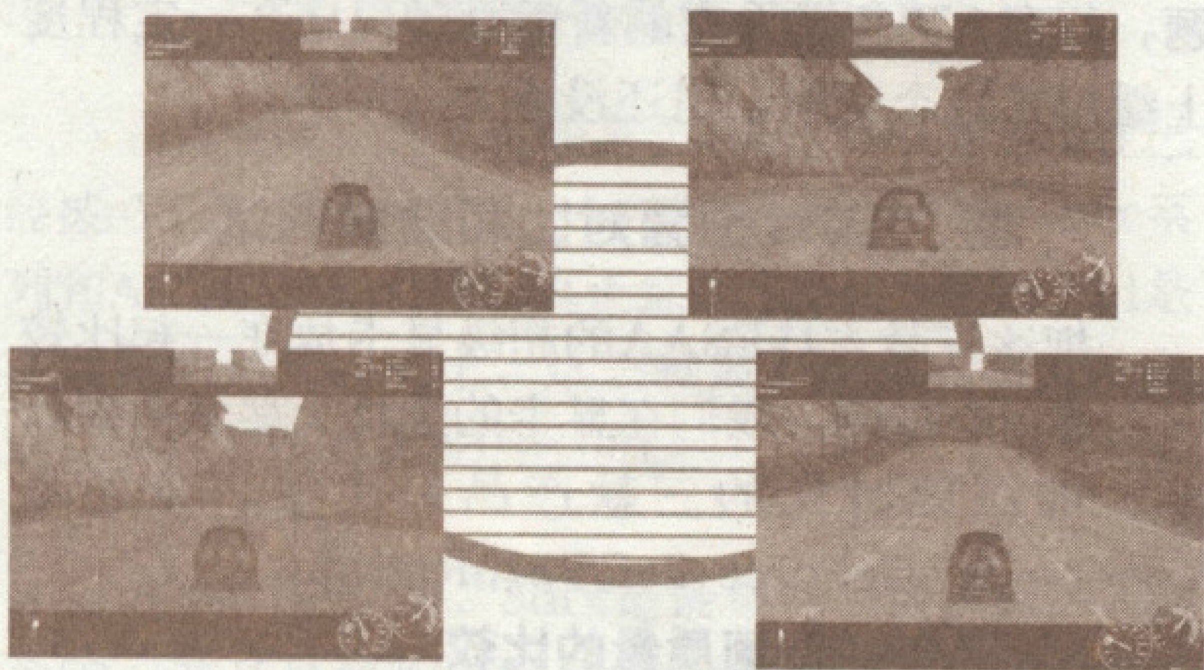
测试中，我们将这三款显卡的FSAA全部设定在2×，而分辨率是较低的800×600，因为这样才



能充分体现出FSAA的优越性。画面质量的表现可以参考下面的四张截图，应该说可以明显地看出FSAA的作用——仔细观看枪支上的细节表现。Voodoo 3由于没有FSAA的映衬变得黯然失色，但是这并非我们所关心的，真正值得我们注意的到是Voodoo 5 5500和GeForce 2 GTS在OpenGL下FSAA的完美表现。无论从那个细节来看，这两款显卡在FSAA下画质均有很大程度的提高，给人的感觉就像在1024×768的分辨率下，或是更高。而ATI Radeon的表现有些令人失望，虽说FSAA的功能还是发挥出了一点，但是明显没有那两块显卡的表现那么抢眼。或许ATI的驱动还有很多地方可以改进，至少在OpenGL下是这样。

（2）极品飞车——保时捷之旅

也许对大多数人而言，OpenGL并不重要，因

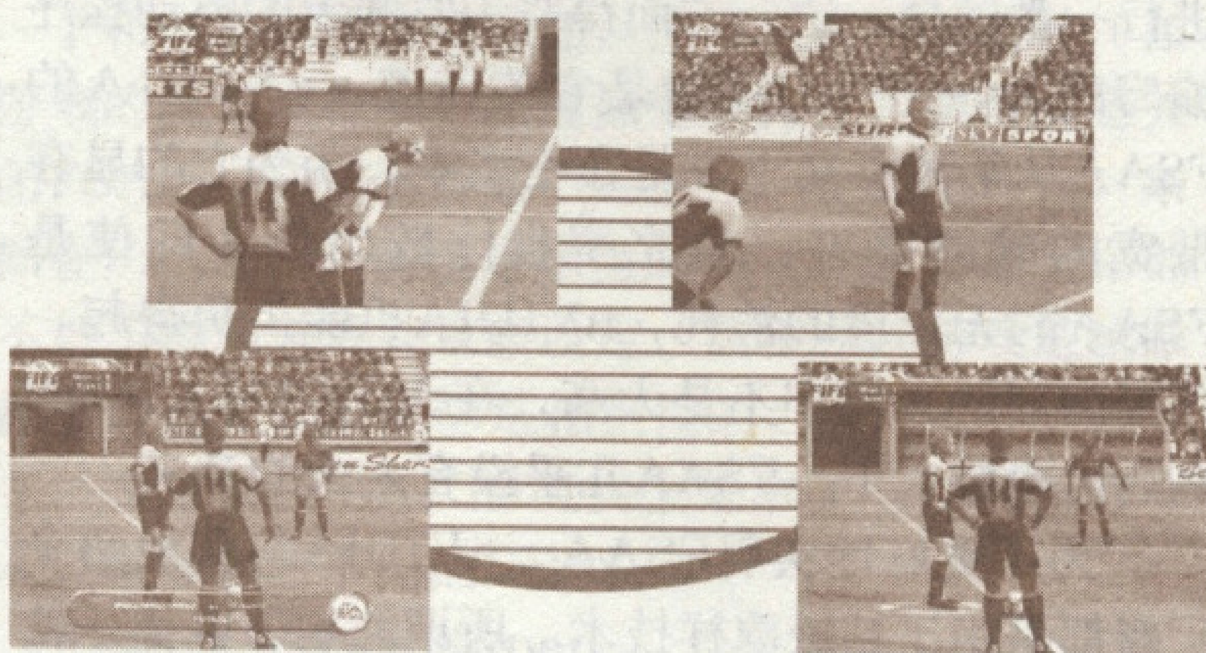


为很多游戏都是在D3D或者Glide模式下运行的。因此我们特地选取了EA Sports的这款超人气的赛车游戏来测试它们的FSAA表现。由于《极品飞车——保时捷之旅》同时支持微软的D3D接口和3dfx独有的Glide接口，所以在测试的时候，GeForce 2 GTS和ATI Radeon都使用D3D，而两块Voodoo卡自然是使用3dfx引以为傲的Glide。由于以目前的硬件水平，运行区区一个NFS5不会有太大的问题，所以我们的要求也苛刻了一些，在1024×768的分辨率下使用4×的FSAA。

客观地说，这三款显卡的FSAA作用都还是比较明显的，至少我们可以轻松地直接看出使用FSAA与不使用FSAA之间的区别，着重对比车辆细节的表现。但是，相对而言，GeForce 2 GTS的表现要逊色于另两款产品，这不仅表现在车辆色彩的过渡上，更重要的是GTS的画面给人整体的感觉是比较生硬的。可是奇怪的是，GTS的贴图却是这三款显卡中最好的，因为它基本上没有任何的贴图错误，而Voodoo 5和ATI Radeon在道路上都有明显的贴图错误，难道这是马路上的垃圾？

（3）FIFA 2001

几乎所有的男性玩家都喜欢EA Sports的

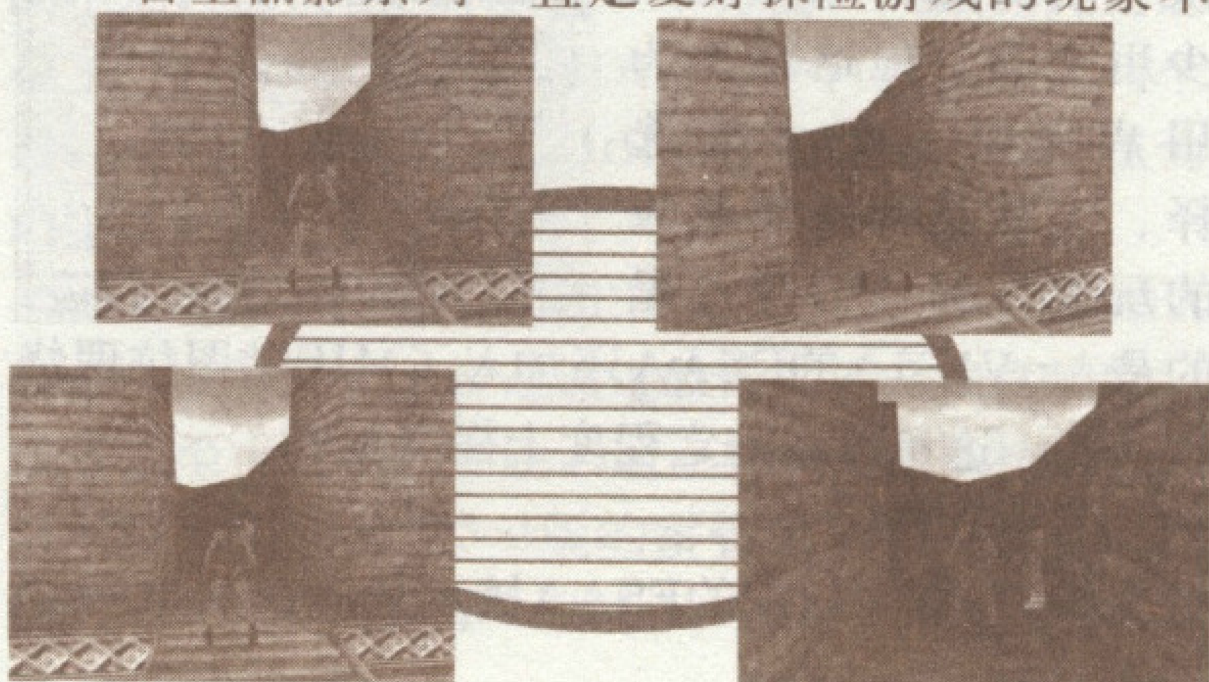


FIFA系列，而EA新近推出的FIFA 2001更是有了很大的进步，但是即使是这样，FIFA 2001的画面还是远非完美。看看那张原始图就可以知道，球员身上的锯齿太明显了，而且这还是不算太低的800×600的分辨率。我可以肯定地告诉大家，EA Sports在FIFA 2001中的分辨率设置（3D Setup）简直就形同虚设，因为即使是1600×1200的分辨率对于800×600而言几乎没有任何的提高。因此，我们不得不再次对FSAA寄予厚望。

这次，三款显卡的表现都可以用完美来形容。因为那最让人恶心的锯齿基本上消除了，而且整个草地的清晰度也有不少提高。如果硬要在这三款显卡中比较优劣，那我认为是没有意义的。因为GTS的画面比较锐利，Voodoo 5的画面比较柔和，而Radeon则比较综合。这点就像纯平显像管中特丽珑、平面珑和未来窗一样，没有什么绝对的优与劣，只是个人的爱好而已。

（4）古墓丽影5

古墓丽影系列一直是爱好探险游戏的玩家不

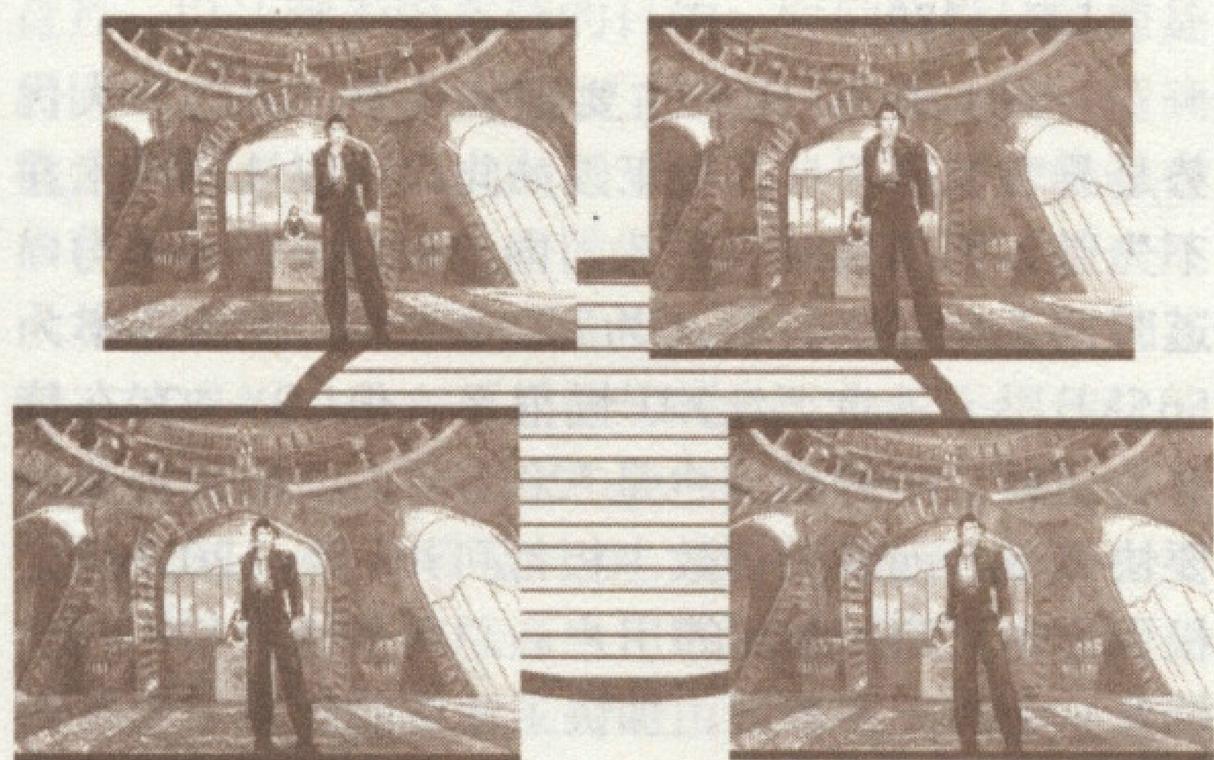


二的选择，而且这款游戏对于贴图的运用相当多，参考一下《古墓丽影》下FSAA效果是很有必要的。Voodoo 3的参考图中的表现还算可以，虽然劳拉的身体没有什么锯齿，但是稍微仔细一些就可以注意到，周围的墙壁上的锯齿是相当明显的。不过需要说明的是，两块Voodoo卡都无法很好地在Glide模式下运行《古墓丽影》，这可能与我们使用的DirectX有关，因为我清楚地记得以前这块Voodoo 5在DirectX 7.0A下可以正常地以Glide运行《古墓丽影》，而我们这次测试时使用的是微软最新的15MB大小的DirectX 8.0A。但是由于时间的原因，我们不可能再切换到DirectX 7.0A的环境下，而且这样会造成一定程度的不公平。

这次的表现有所不一。综合看来，Voodoo 5是最出色的，它与另两款产品相比，过人之处在于其对天空、地面等背景的处理上，而且劳拉的身体色泽给人的感觉更自然、柔和。而ATI和GTS的表现相差不大，基本在同一水平线上，虽然它们对于近视角的处理都是不错的，至少不亚于Voodoo 5，但是周边细节表现度远远不够。

(5) 最终幻想Ⅷ

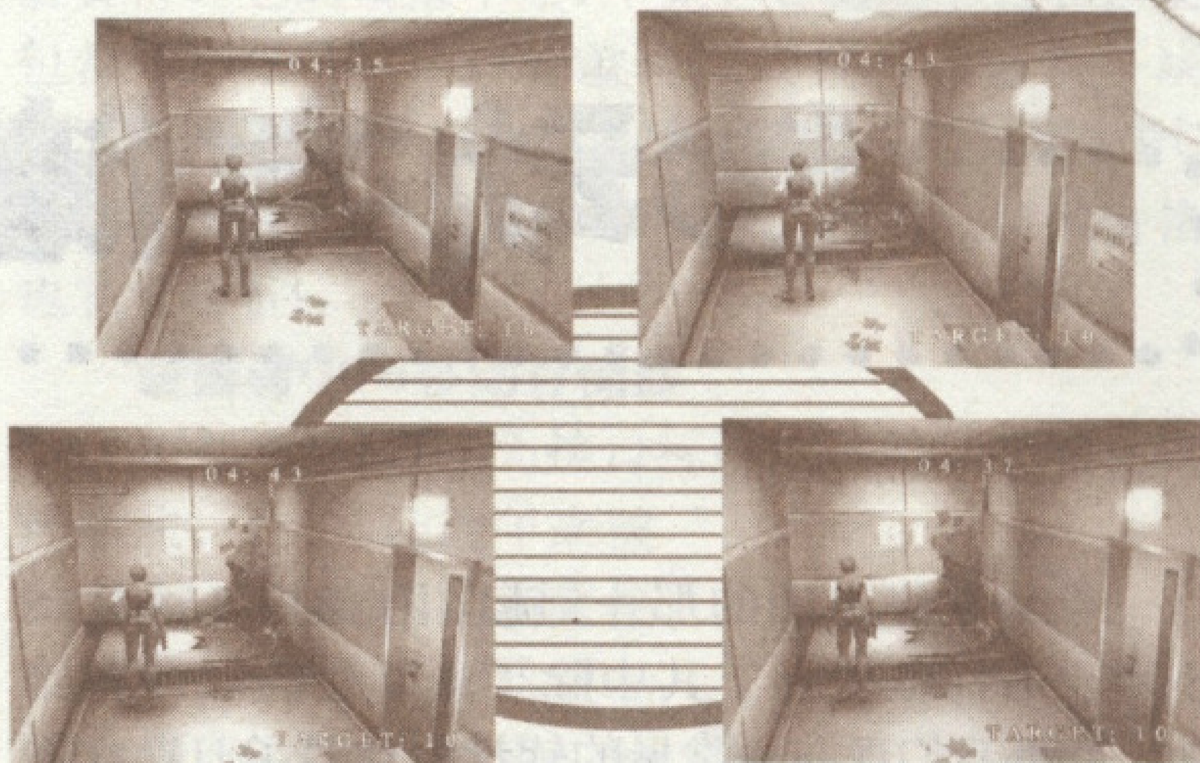
一直以来，最终幻想都是让PS爱好者引以为



傲的游戏，但是随着越来越多的游戏开发商对PC平台重视程度的提升，这些PS上的大作都可以在PC上享受。可是由于某些原因，PS移植的游戏都有一个普遍的缺点——分辨率极低，一般只有640×480，而且不能调节。这下，FSAA就派上用场了。

参考没有FSAA与使用FSAA的对比图吧。FSAA的效果是惊人的，无论在人物轮廓上的改进还是周围环境的细节，其表现都是无懈可击的。这三款显卡在FFⅧ下都给出了一份令人满意的答卷。

(6) 恐龙危机



呵呵，又是一款超人气的PS移植大作。但是不知为什么，同样是640×480的分辨率，《恐龙危机》的画面效果要比FFⅧ好得多。但是仔细观察没有FSAA的Voodoo 3画面，其画质还是很难令人满意，尽管Voodoo的画面几乎没有什么贴图错误或是色彩问题，但是没有了FSAA，画面的锯齿问题就始终不能解决，尤其是主角的身体和那扇门。下面是三款显卡在FSAA下恐龙危机的截图。

这回GTS可谓大出风头，无论从哪个方面去看，即使是最挑剔的玩家，在画面上也找不出任何的问题。特别是在那扇门的细节表现度上，大大超越了Voodoo 5和ATI Radeon。不光门的边缘的锯齿全部消除，而且在地上的那滩血迹也表现得淋漓尽致，主角的身体在GTS的映衬下也显得很自然圆滑，毫无生硬之感。相比之下，Voodoo 5尽管在抗锯齿方面丝毫不逊色于GTS，但是整个画面没有GTS那么简洁，纯净。而那款ATI Radeon挺令我失望的，因为在门这一细节上，它的表现不尽如人意，还是有不少的锯齿，这是绝对不能容忍的。

2. FSAA速度的测试

尽管我们很在乎FSAA对画面质量的改善，但是仅仅提供画面质量是远远不够的，因为速度也同样重要，两者是缺一不可的。毫无疑问，由于FSAA本身的工作方式就决定了它必须占用大量的显存带宽和填充率，所以在诸如Quake Ⅲ和Unreal等大型游戏下，FSAA是否能在提高画质的同时，保证一定的游戏速度就显得尤为重要了。

Voodoo 5的FSAA是随着设定值的升高而下降的，然而对应GTS和Radeon的相应的FSAA选项，它的降幅还是相对最小的；GTS呈现出不规则的起伏，其中的成绩与MIPMaps有很大的关联，在几个关键的选项中（对应2×Sample Anti-

（下转49页）

移动存储设备浅析

北京 MP3

电脑从刚发明的那一刻起，存储设备就是必不可少的标准配件，其中除了最原始的纸带存储外，就是我们现在最常见的软盘驱动器了。软盘驱动器是以机械设备为基础，读取磁介质软盘的存储设备，成本低廉，技术含量较少，制造简单，又便于携带，特别是现在的3"软盘，比过去的5"软盘不但在体积上减小了很多，而且容量也达到了1.44MB，成为近10多年来几乎每台PC的标准配置，是不可或缺的移动存储设备。

Portable Storage Device（可移动存储设备），简称PSD设备，本文里将要提到的PSD并非是软盘驱动器。因为软盘驱动器采用的是磁介质，而且依靠大量粗糙的机械设备，以磁头接触式读取软盘数据，技术可扩展性小，因此它的发展潜力已经到了尽头，即使是曾经有一段时间出现过的2.88MB软驱也没有真正改变它的实质。随着计算机行业的飞速发展，我们的PC性能时时刻刻都在飞跃，内存存储量达到128MB已经不稀奇了，光驱的速度更是快得惊人，几十GB的硬盘也满地都是。唯独我们的移动存储设备却停留在1.44M的软盘上，这与我们的PC简直是不成比例。那么为什么长久以来移动存储设备没有“进化”？还是有什么其它原因?

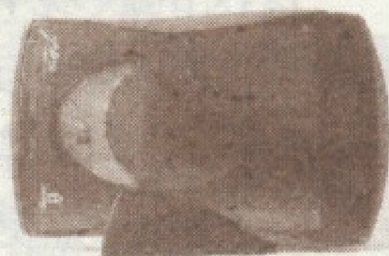
事实上，大家都知道软盘有一些致命的技术缺陷，例如容量过小、数据很容易丢失、读取速度慢等简直是举不胜举。与软盘一样，硬盘也是磁介质产品，但硬盘本身内部真空，而且磁头读取时悬浮，不与磁碟接触，因此磁碟的密度、转速、介质材料等都可以进行改进，无论从任何方面说，软盘都不能也不可能有硬盘这样的发展。软盘在未来的几年中将面临越来越多的责难：读写速度、存储稳定性、存储容量等。

不过新一代的移动存储设备正在不断涌现和普及，而且发展速度也随着时间的推移不断加快。这里让我们浏览一下目前我们所能听到、看到、用到的一些主要移动存储产品，对它们进行一些深刻的理解。

（一） 大容量软盘

Iomega ZIP

ZIP是由Iomega公司推出、市场上最早出现的大容量软盘，目前正逐渐替代传统软驱成为标准的大容量存储设备。ZIP盘片提供100MB和250MB两种类型，采用非接触式磁头技术，速度较快。其平均寻道时间为29ms，带32kB缓冲区，2945r/m，数据传输速率为1.4MB/s；盘片质量远高于普通软盘，能长期保存数据；驱动器价格适中，约为1000元。ZIP和LS-120这两类为市场主流产品，最近SuperDisk也加入到这一战团中。



LS—120

LS-120是ZIP的主要竞争对手，它的最大优势是兼容普通软盘。也正因如此，所以读写技术并不先进，采用接触式磁头，内建8kB缓存，平均寻道时间为65ms，转速为720r/m，传输速率为565kB/s，速度要比ZIP慢很多。但LS-120在读取普通软盘时的转速也是720r/m，因此读盘速度要快很多。而且大多数主板都可用LS-120开机，极大方便了LS-120的用户。总体看来，LS-120就像一个加大了容量、加快了速度的软驱。它在大容量软驱市场上的发展前景并不乐观。

SuperDisk

这也是当今市场上的一种主流大容量软驱，算是除ZIP和LS-120外市场占有率最高的一种。但其技术一般，与LS-120一样，容量为120MB，也可以读取1.44MB的普通软盘，采用接触式磁头，速度比LS-120更慢。目前它的规格为平均寻道时间70ms，读写120MB盘片时为290kB/s，而读1.44MB盘片时为55kB/s。Imation、Sony和Caleb等公司都是SuperDisk的拥护者。据悉，SuperDisk的容量未来将可以达到400-500MB，速度也可以达到3,000r/m，全面超过ZIP和LS-120。不过此种说法仅仅还停留在理论上，而且

ZIP和LS-120也非停滞不前。

这类产品的通病可能是使它们得不到普及的原因：

（1）首先是存储容量不够大，只能把它定位在软驱的范围内。

（2）必需使用驱动器，普及范围不广泛。

（3）盘片的价格偏高，一张100MB的盘片竟要100元，实在太昂贵了。

（二） 活动硬盘

活动硬盘从根本上来说是高速磁记录存储器，而磁记录移动存储器大体上讲都是高速的，容量在1GB以上的RMS传输速率甚至可超过10MB/s。这个速率与磁光和相变记录方式的RMS相比是非常高的，而且对于用RMS频繁进行数据交换和在RMS上进行操作的情况是非常有利的。此外，由于沿用了已在硬盘驱动器中培育成熟的技术，驱动器和介质的小型化也比较容易，具有340MB的微驱动器就是这种RMS的典型例子。

目前市场上流行的移动硬盘采用的都是现有固定硬盘的最新技术，主要由驱动器和盘片两部分组成，每一个盘片相当于一个硬盘，可以连续更换盘片，以达到无限存储的目的。它们的设计原理是将固定硬盘的磁头在增加了防尘、抗震、更加精确稳定等技术后，集成在更为轻巧、便携并且能够自由移动的驱动器中，将固定硬盘的盘芯通过精密技术加工后统一集成在盘片中。当把盘片放入驱动器时，就成为一个高可靠性的硬盘。由于采用传统的硬盘技术，其盘片转速和数据传输速率要远远高于上述任何一款大容量软盘，盘片的使用寿命也更久。不过也有一些厂商生产的活动硬盘直接采用了固定式桌面电脑硬盘或者是由便携电脑硬盘改装而成的，它们由于并非特别设计的产品，因此其体积较大、抗震性差，使用也不够安全。

JAZ

JAZ是一种很早就流行起来的活动硬盘，也是大家比较熟悉的一种。现在新推出的JAZ主流配置是2GB，平均寻道时间为12ms，传输速率为8MB/s（SCSI接口的JAZ甚至能达到20MB/s），内建512k高速缓存，速度完全能和硬盘相比。

JAZ活动硬盘可以高速存储、传输和组织大型文件。2GB JAZ活动硬盘的持续传输率为8MB/s，像硬盘一样快，却又像软驱一样易于使用。此外，2GB JAZ向下兼容性良好，能够读写1GB JAZ盘片。JAZ活动硬盘可使用户随时随地传输大量资料。它的重量不足1千克，普通的书包和公文包都可以装下，5分钟就可以安装好。借助一块SCSI卡，内置JAZ驱动器就可适用于任何现有PC机上标准的3.5英寸或5.25英寸的插槽，但其价格也非常昂贵！

爱国者USB移动存储器

它采用USB作为接口标准，支持即插即用和热插拔。USB是近年来被PC领域广为应用的新型接口技术。由于Win98成功地支持USB接口模块，使USB接口成为绝大多数PC机（ATX结构）、笔记本、苹果机的标配。也就是说，目前的计算机大都支持USB设备，这样在个人PC一统天下的今天，USB接口的产品大有用武之地。爱国者USB移动硬盘转速为4200r/m，磁盘缓存为512k，平均寻道时间为12ms，符合DMA/66传输规范。在数据传输方面，它可以提供8～12MB/s高速传输率，与一个标准的串口相比约快100倍，与一个标准的并口相比约快10倍，是现在很多移动设备所不能比拟的。而其存储容量也比市面上已有的移动设备大很多，可达5GB，更高容量的产品有10GB、20GB和30GB，相当于多个640MB MO的叠加。根据实际测试表明，从普通硬盘将100MB左右的文件拷到USB硬盘中仅花了60多秒，而且一旦启用USB 2.0标准，速度还能更快。这款产品提供了3种系统环境下的驱动程序Win98、Win2000、Mac，可以满足不同操作系统的需要。但这款产品的缺点也很突出，由于采用此，而且驱动器价格昂贵，5GB产品要3000元左右，30GB的更是高达7000元的天价。



ORB

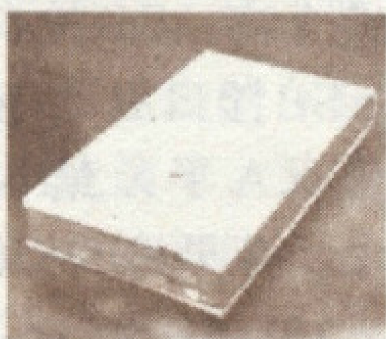
ORB使用的是与硬盘类似的MR（magneto resistive）磁头，这种类硬盘的磁头技术使其速度和容量与硬盘相当接近。外形小巧的3.5英寸盘片可容纳2.2GB容量、转速高达5400r/m。Castlewood宣称其平均寻道时间为读10ms/写12ms，数据传输率为12.2MB/s，最大簇传输速率为16.6MB/s，而同步SCSI传输速率为20MB/s，是目前所有可移动存储设备中传输速率最高的。这些统计数据令人十分兴奋，特别是当你和JAZ相比时，后者那有限的磁盘容量、复杂的操作以及驱动程序和软件都尚未成熟等劣势都表露无遗，而JAZ相对缓慢的速度加上驱动器和磁盘过高的价格，在ORB面前就显得格外相形见绌了。

(三) 光介质存储器

光盘式驱动器的容量、性能和所用盘片与上述两类的性质有本质的区别。速度上还远远不能与活动硬盘相比，充其量只能作为一种保存数据的工具而已。但其凭借存储介质价格低、较易保存的特性也拥有一定的使用群体。

CD-R/W

CD-R是英文CDRecordable的简称，意为小型可写光盘。它的特点是只写一次，写完后的CD-R光盘无法被改写，但可以在CD-ROM驱动器和CD-R刻录机上被多次读取。其使用寿命很长，已逐渐成为数据存储的主流产品，在数据备份、数据交换、数据库分发、档案存储和多媒体软件出版等领域获得了广泛应用。另外一种相关的成功技术：CD-RW，也显露出它是一个适合信息存储的可选择性产品。CR-RW提供次数有限的读写功能。事实上，CD-R/CD-RW已经成为一种物美价廉的通用桌面系统文件交换工具。



CD-R是可以一次写入、多次读取的光盘刻录机，而CD-RW则可以多次写入、多次读取。由于CD-R的价格在今年暴跌，散装的盘片已经跌到3块钱左右。二者的区别非常简单，CD-R是在空白的CD盘片上用激光烧出凹槽，这些凹槽就是反射点，驱动器就可以通过这些凹槽读取数据；而CD-RW是在空白CD上用激光烧出凸点，通过这些凸点的反射读取数据，但是这些凸点是可以反复烧制的，所以盘片可以反复使用。

不过再好的东西也有它的缺点，CD-RW很快暴露了一些问题。首先是CD-RW的盘片相对较贵，特别是反射率的问题更成为CD-RW一个致命的弱点。它的反射率仅仅是普通CD-ROM盘片的1/4，甚至还不到。也就是说CD-RW刻出的盘片有可能部分在普通的CD-ROM上无法顺利读取。

MO

MO是磁光盘（Magneto-Optical Disk）的简称，它是传统磁盘技术与光技术结合的产物，能让用户在看似传统的3.5英寸或5.25英寸的盘片上存储数百兆甚至数千兆的数据。MO的记录层很薄，它是基于所谓Kerr效应、利用对温度极为敏感的磁性材料制成。

MO贴有标签的那面有磁性物质，它是夹在透明聚碳酸脂和玻璃之间的一层磁合金，这些磁性物质在高温下可以磁化。但由于MO盘片磁性物质的磁化次数不限，所以MO盘片就可以进行不限次数的读写。不过物质的特性也会随着使用次数的增加与时间的延长而老化，但其可改写次数仍在50万次以上，一般来说，寿命在30年以上，所以被称为永久使用磁盘。

目前MO由日本富士通公司主推，产品也均由其生产。市场的主流产品有1.3GB、640MB、230MB等多种，而且接口也分USB和SCSI两种。

(四) 以Flash闪存为存储介质的存储设备

上面我们介绍了磁存储介质、光存储介质以及磁光存储介质的移动存储产品。而这些产品也已经问世很久，但始终没有形成“气候”。最近出现了一类新概念的移动存储设备，即以flash闪存为存储介质的革命性产品。

Sony Memory Stick

实力雄厚的索尼公司似乎不甘心在微型移动存储设备规范中受制于人，独自推出了Memory Stick。它的体积只有半块口香糖大小，使用Flash闪存作为存储介质。由于索尼公司在广泛的电子产品线上都有出色的产品，在索尼笔记本、台式机、数字摄像机和数字相机甚至消费电子产品上都可以看到Memory Stick的踪影。Memory Stick的容量也即将达到256MB，可以充分满足目前数码相机应用的要求。

易盘Easydisk/优盘Onlydisk

Easydisk易盘和Onlydisk优盘利用当前最为先进的Flash闪存芯片为存储介质，这样的存储介质使其具备了防磁、防震、防潮的诸多特性，大大加强了数据的安全性。这两款产品的防水性能可以说是达到了极限，将其放入水中后取出晾干，数据仍可保证不丢失，而且重量仅仅15克，体积犹如口香糖一样大小，Flash闪存芯片作为存储介质确实给使用者带来不小的方便。易盘和优盘以目前在PC机、Notebook上普遍流行的USB接口为传输通道，充分利用了USB接口传输速度快、使用方便、可热插拔等特点。优盘的读盘速度更可达700kB/s、写盘速度达450kB/s，约为普通软盘的15倍；而易盘的读盘速度更可达950kB/s、写盘速度达650kB/s。而且易盘无需驱动器和驱动程序，即插即用，无需重新启动计算



机，大大方便了广大用户的使用。易盘的重量仅为15克（优盘为20克），携带非常方便，100万次以上的擦写次数更在无形中降低了消费者的使用成本。

目前8M－256M各型号存储量的易盘、优盘已经全面投放市场，并已实现易盘的永久性个人签名功能。两大厂商正大力研发存储量在1－2G的新产品，并尽快实现安全加密功能（128位加密算法）以及与数码相机的兼容。

总结

1.大容量软驱：技术陈旧，工作稳定性低，发展前景不好；但普及率比较高，兼容性优秀，使用、携带方便，目前比较适合于使用频率高的场所。

2.普通磁介质移动硬盘：读写速度快、容量大，技术成熟，特别是可以借鉴固定硬盘的技术特点，甚至直接通过固定硬盘进行改装；缺点是其价格高昂，因此普及率低，而且恶性循环，导致其成本难以下降。

3.CD-R/CD-RW是目前最为成熟的光介质移动存储设备。

（1）兼容性、被兼容性良好，其介质可被几乎所有CD-ROM读取。

（2）技术成熟，成本低廉，特别是介质的价格是所有移动存储设备中最低的。

（3）介质便携性好，而且功能繁多，不仅有120mm光盘，还有90mm的小光盘和名片盘。

4.MO：在排版、制版、编辑工作中已成为首选，如果你是这方面的专业人士，那么一台640MB的MO再好不过，保证数据兼容率在90%以上。对于普通用户来说并不适合，昂贵的驱动器、极低的数据兼容性都是必须考虑的。MO具备活动硬盘的优势，目前在国内的应用范围还主要限制在广告制作和图像编辑行业中。苹果机和MO作为印前出版的“黄金搭档”已被专业人士所公认，对于出版、广告、视频编辑等方面需求的用户几乎不会考虑除MO磁光盘以外的产品。

5.以Flash为闪存的最新产品：从目前消费类移动存储设备的应用情况来看，使用Flash闪存技术的存储设备在价格、可靠性、容量方面都能满足普通用户的要求，它们目前已经广泛应用于PDA、移动通信、MP3播放器和数字相机中。应用在计算机领域的以鲁文易盘为代表的产品也正在不断发展，其前景还是非常令人期待的。

（上接45页）

Aliasing和4×Sample Anti-Aliasing），GTS的下降程度虽大于Voodoo 5，但是其强大的显存带宽和填充率大大起了作用，尽管它的FSAA引擎有软件的成分；而ATI的表现再次令人失望，在D3D的FSAA下，它的下降程度很大，至少要超过它的两个竞争对手。

在做完了D3D模式下的测试后，让我们进入OpenGL的环境下。

在先前的Quake Ⅲ的FSAA画质测试中，GTS就占据一些优势，而现在的速度比较中，GTS仍然傲视群雄。但是，从GTS的OpenGL with 3的这组数据中我们可以看到，此时CPU并非整个系统的瓶颈，相反倒是GTS不能满足需要。在300MHz到750MHz的巨大差距面前，这项表现竟然毫无差异。同样的情况也发生在Voodoo 5的身上。至于Voodoo 5的得分为什么这么低，我也不得而知，如果有机会的话真想再换换第三方的Voodoo驱动程序来试试看。ATI，它终于让我们看到了希望。速度上ATI很出色，而且这次Radeon在OpenGL下的FSAA可谓一扫颓势，在两个模式下下降的程度均不是很大。这也再次验证了我们的猜测：ATI的驱动程序有问题，尤其是在FSAA模式下。

总结

辛苦之余终于完成了这次的FSAA之旅。可以肯定地告诉大家，FSAA是一项具有里程碑意义的技术，它为游戏画面质量的提高指明了方向。而我们所要期待的仅仅显存带宽更大、填充率更高的超级3D显卡，因为FSAA的效果已经显而易见了，所不足的只是速度而已。

目前的FSAA只能应用于3D处理上（包括3D游戏和专业应用），但是是否能在将来应用到2D上还是一个未知数。从某种意义上来说，在2D中进行后期处理的视频补偿需要更高的技术，因为2D的成像原理就决定FSAA不可能像优化3D图象那样在初期就执行操作，而是通过一定的程序进行逻辑化的补偿。当然，一旦这样的FSAA能被应用上，那么效果将是惊人的。因为在诸如视频捕捉、平面设计、模拟器游戏等应用中，锯齿也是存在的。

FSAA，它应该有美好的未来。

市场行情

SHI CHANG HANG QING

中关村行情

市场行情

先说说CPU方面，经过一段装机热潮过后，配件的价格依然比较高，好像还没有从涨价的惯性当中脱离出来，Intel低端方面的赛扬系列价格依然很高，虽然有消息声称赛扬要降价来杀毒龙，不过目前看起来好像还没有什么动静，可能还要等几天吧。赛扬Ⅱ系列CPU从566到766（间隔33MHz）的裸片价格分别为330/330/360/390/440/500/520元，从这个价格上可以看到66MHz外频的赛扬彼此之间价格相差并不多，如果降价的话彼此之间也会保持一定的距离，不过100MHz外频的赛扬800/850的价格依然很高，为600/650元，Intel如果下定决心对抗AMD的话，这些100外频的赛扬恐怕要降价许多才能有人问津。Intel高端方面，PⅢ系列CPU的价格和前些天没有太大的变化，有些甚至由于缺货反而上涨了许多，比如最近缺货的PⅢ 667EB和733EB的价格上涨到了925/930元，高端的PⅢ866/933/1G还没有大幅度的调价，分别要1320/1370/1540元，还是太贵了。如果真的要买Intel的产品，没钱的就挑个价格好的赛扬吧，有钱的可以考虑P4，尤其最近有消息称P4的1.3G和1.4G要大幅度调价，大家可要密切关注哦。AMD方面的举措，低端毒龙750价格稳定在290元左右，毒龙800/850的价格这几天稳定在325/440元左右，毒龙900还有一定的下潜空间，价格为600元。高端方面，AMD为了其新出的Athlon 4铺路，早早的就把它的雷鸟1G和1.2G价格降了下来，市场上266FSB的雷鸟1G/1.2G只要775/920元。雷鸟1G基本上已经降到谷底了，估计其最低价格不会低于760元，1.2G么还有一点空间，不过也不多了，等不及的人就出手吧，1.4G的雷鸟今天为1780元，有人买么？其他的雷鸟850/900价格为595/700元。

内存方面，普通HY PC133的128M条子价格为145元，最高上涨到了155元。据卖内存的人讲，普通的128M条子差不多会降到80大洋左右，不过谁又有那样的耐心等到那个时候呢？没准那个时候满大街都是RAMBUS和DDR了呢，买或不买还是自己作决定吧，但是要注意的是买的时候一定要开单据，找信誉比较好的大柜台买，否则到时候人家卷包跑了就没地方找售后了。

硬盘方面，长久以来一直缺货的型号也有了一定量的到货，缓解了一下市场局面，比如IBM 75GXP 30G报价985元，不过没有几个人买它了，因为60GXP的40G才卖995元，而且这个IBM 75GXP 30G质量似乎并不那么好。其他的ST的酷鱼Ⅲ 40G也有货了，报价975元，一直有人提到硬盘市场里的水货问题，买的时候多加小心吧。

新品时报

明基新近推出了一款“科技”与“时尚”完美交融，交流界面更人性化的外置式刻录机——明基刻录“小精灵”（明基6424mu迷你型外置式刻录机）。仅有随身听大小、携带异常方便、外观超酷、色彩超绚的明基刻录“小精灵”“无缝链接”更安全，充分配合个人需要，更成为笔记本用户添加配置的首选。明基刻录“小精灵”，采用6倍速（900kB/sec）刻录4倍速（600kB/sec）擦写技术，最高读盘速度达24倍速（3600kB/sec），平均搜寻时间为120ms，超大容量2MB缓存则大大增强了刻录机的稳定性，采用独特的Seamless-link（无缝连接）技术，有效防止Buffer Under Run，并可直接支持目前主流平台操作系统（Windows 98/2000/Me）。明基刻录“小精灵”备有银色、金属蓝、橙色等多种外观色彩供挑剔的消费者选择。而长、宽、高分别为165mm × 134mm × 39mm，仅随身听大小。好东西价格一向不便宜，这款产品上市的零售价格高达2700元。

DVD已经逐渐的进入了普通用户的家庭，目前市场上众多的主流DVD光驱价格已经同普通的CD-ROM价格十分接近。目前先锋推出了一款可以对DVD碟片进行刻录的刻录机，它也是世界上第一款支持刻录DVD碟片的品牌，这款产品型号为DVR-A03，除了一般的可提供DVD-R、DVD-RW的烧录功能外，还可以做为普通的CDRW使用，它可以提供支持8 × CD-R、4 × CD-RW的刻写工作，也就相当于普通8 × 刻录机，此外该光盘可以做为DVD-ROM及CD-ROM光碟的读取功能，基本上能够读取市面上常见的所有光碟格式。这款刻录机刻录能够支持4.7GB容量的DVD-R碟片，以及复制DVD-ROM或DVD-

VIDEO，能够确保要大规模出版内容在出成品前得到有效的检验，如果烧录一片4.7GB DVD的话需要大约半小时的时间，相当于二倍的速度，所以该刻录机被定义为一款2×DVD刻录机。目前这款刻录机的市场零售价格为13000元，如果用DVD碟片来作为数据的存储备份工具，相信工作也会事半功倍的，当然如果把这款产品当做家用型显然还为时过早，我们只有期待不久的将来更多的厂商推出类似产品，在竞争中价格不断下降，真正能够为家庭用户所接受。

中关村市场配件出货量排行榜

产品	第一	第二	第三
CPU	Duron 750	Duron 800	赛扬 II 700
主板	微星694D Pro	技嘉GA6VX7-4X-A	美达MIDA KT133
硬盘	希捷U5 20G	IBM 60GXP 40G	IBM 75GXP 30G
显卡	耕升GeForce2 MX黄金版	丽台GeForce2 MX	小影霸 速配7000
本排行榜信息由本刊中关村情报站收集提供。			

外地行情

深圳行情

联想A12（VIA APOLLO PRO266）主板加KingMax原厂PC2100 128M，价格为1188元，另一套是硕泰克65DRV主板加三星原厂PC2100 128M，价格为1399元。

最便宜的16×DVD光驱应该是台电CHA-16，读取DVD盘片的最大速度当然为16×，读取CD盘片的最大速度为48×，而它的零售价仅为666元，比许多12×产品的价格还要低，性价比非常高。

DELL P991在缺货两周之后大量到货，分为珍珠白和午夜灰两种颜色，价格分别为4888元和4999元。前一段时间据传DELL P991已经转为国内生产，不过据观察，这批货仍然是SONY日本一宫原厂生产的，因此品质和SONY的G400最为接近，是当前市场上性价比最高的19寸特丽珑显示器。

南京行情

继半个月前100MHz外频的赛扬800上市之后，同样为100MHz外频的赛扬850也面市了，报价为715元。PⅢ方面有一个好消息，733EB的价格经过历时一个多月的上涨之后终于开始回落，从周一的995元降至910元，一下子回到了涨价之前的水平，重新成为性价比最高的PⅢ处理器。AMD的作风向来是“一声不吭往下跌”，本周Athlon价格下调明显，1GHz的最新报价仅为880元，1.2GHz也仅为1100元。Duron方面也有小降，Duron 750终于顺利结束了自己的历史使命，基本退出了零售市场，现在主频最低的Duron处理器已经是800MHz的了！

内存价格到达历史最低点，HY PC133 128M/256M分别跌破150元和300元，KingMax PC150 128M也跌破了200元。DDR似乎始终刻意跟SDRAM保持1倍的价格差距，南京已经有经销商以280元出售三星PC2100 128M了，加上支持DDR的主板也不过1300元左右，当年一块名牌主板也得这个价啊，看来DDR想不普及都难了。下面就让我们来看看最新的报价：HY PC133 128M/256M分别为150/290元；KingMax PC133 128M/256M分别为185/440元；KingMax PC150 128M/256M分别为190/450元。

硬盘市场已经出现触底反弹的迹象，迈拓一直被缺货和涨价所困扰，几乎全系列产品都出现了5-10元的上涨，如主打产品金钻六代30G和40G。其它品牌的产品也基本停止了几个月的持续下跌，开始稳定下来。7200转产品中性价比较高的有希捷酷鱼Ⅲ 40G和IBM 60GXP，报价分别为1020和1015元；5400转产品中有希捷U5 20G和IBM 40GV 40G，报价分别为610元和810元。建议准备升级硬盘的朋友最好在近期出手。

沈阳行情

Intel和AMD的高端系列CPU的报价又有较大幅下降，CⅡ和毒龙只有微幅下调，PⅡI733继续小涨本周报价为960元，这也许和越来越热的天气有关，但PⅡI733涨至现在这个价位的确有点高了，一般家用现在还是用赛扬吧，CⅡ733以下都已降至500元以下，省下的500元钱就当今年清凉一夏的空调费吧。

内存风向标HY128/133价格再次下调至小易想也想不到的155元！是否会再次下调呢？小易把这次价格底线定在120元左右，是否会上升呢？上升空间倒是挺大的，现在就去添内存吧，不过128M目前已够用，256M以后也够了，再多买点当然也可以，虽然现在没用，但万一涨上去不就……

硬盘价格在大量IBM水货冲击下价格再次下降，不过估计等暑假到来时可能会因各种原因有所小涨，近日想买硬盘的朋友可要多注意一下行情，不过不要指望现在40G的硬盘会立马降至600元，今年绝不可能了。

中关村配件参考价格 单位：人民币（元）			
CPU	PIII933EB	Socket370 散装	1400
	PIII733EB	Socket370 散装	925
	赛扬II800	Socket370 散装 0.18 微米	600
	赛扬II700	Socket370 散装 0.18 微米	435
	AMD 雷鸟 1G	散装 FSB 266MHz	765
	AMD 雷鸟 850	散装	620
	AMD Duron 850	散装	420
	AMD Duron 750	散装	285
硬盘	希捷 酷鱼III代	40G 7200rpm	965
	希捷 酷鱼III代	30G 7200rpm	850
	昆腾 LM	30G 7200rpm 2M	1010
	迈拓 星钻一代	40G 5400rpm DMA100	875
	迈拓 金钻六代	30G 7200rpm	1010
	IBM 75GXP	20G 7200rpm 2M DMA100	780
显卡	七彩虹 霹雳9000III	GeForce2GTS PRO 32M DDR	1150
	小影霸 速配7000DDR	GeForce2GTS 32M DDR	995
	ATI Radeon	32MB DDR	1700
	丽台 GeForce2MX	32M SDRAM	780
	爱尔莎 影雷者GTS	GeForce2GTS PRO DDR显存	1850
	ATI Radeon	32M DDR	1250
主板	微星 815E	Intel i815E	880
	技嘉 7ZX	VIA KT133	1000
	升技 SE6	Intel i815E	990
	升技 K7T	VIA KT133	940
	华硕 CULX2-C	Intel i815EP	1020
内存	现代 HY-64M	PC100	78
	现代 HY-128M	PC133	150
	现代 HY-256M	PC133	300
	KingMax 128M	PC150	190
	KingMax 256M	PC150	380
声卡	花王 SV550	YAMAHA OPL5-DS-1芯片	90
	帝盟 MonsterSound MX400	PCI 2.1 64复音硬波表	400
	瑞丽春之颂DVD6	FM801 AC-3解码 5.1	400
	Sound Blaster Live! 5.1豪华版	创新 SB Live!	720
显示器	LG 774FT	LG未来窗 17英寸 0.24点距	2500
	MGA 786FD	17英寸纯平珑 0.25点距	2650
	Acer 78G	17英寸纯平 0.27点距	2199
	SONY E200	17英寸纯平珑 0.25点距	3050
	PHILIPS 107P	17英寸纯平 0.25点距	3000
光驱	华硕 50×	50×	380
	创新 12×	DVD	780
	宏基 16×	DVD	799
外设	Canon BJC-1000SP	喷墨打印机 A4幅面 720dpi	680
	EPSON Stylus Color670	喷墨打印机 1440dpi A4幅面 四色打印	1380
	MICROTEK C6	36位真彩扫描仪 600×1200dpi EPP/USB接口	699
	紫光 Uniscan 5C+	30位真彩扫描仪 600×1200dpi A4幅面 平台CCD	699



ATi

2001年6月24日ATi发布Radeon显卡最新驱动4.13.7140版For Win9x/Me，修改了上一Beta版中ATI图标的问题，推荐大家下载更新。

nVIDIA

2001年6月22日nVIDIA发布TNT、TNT2、GeForce、Quadro、GeForce2、Quadro2、Geforce3系列芯片显卡公板最新驱动12.90版For Win9x/Me。

VIA

2001年6月20日威盛发布VIA 4-IN-1最新驱动4.32官方正式版For Win9x/Me/NT4/2000/XP。加入了WinME下的Via Filter驱动1.10版，支持WinXP操作系统，还包括新的4.05C版AGP GART驱动。这是官方发布的正式版本，大家可以放心更新！

Creative

2001年6月15日Creative发布创新Sound Blaster Live! 声卡最新驱动5.12.01.3219 WDM版For Win9x/Me/2000。这并非创新官方发布的驱动，据称修正了Win2000下WinDVD的SPDIF输出问题，注意此驱动不适用于Sound Blaster Live! 5.1型号声卡。

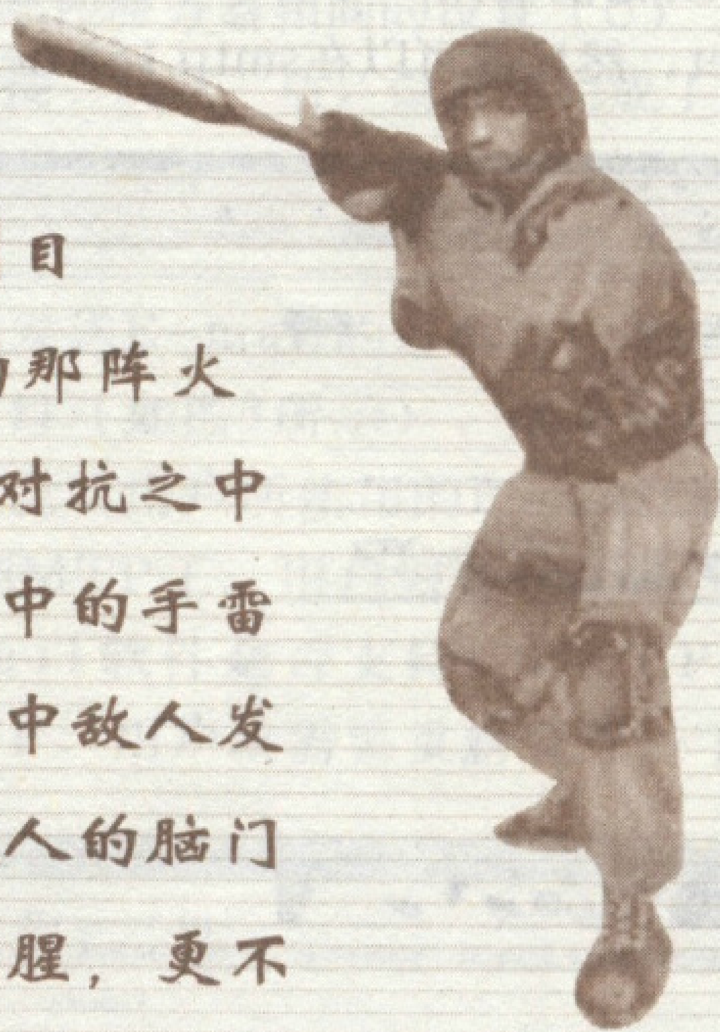
Matrox

2001年6月13日Matrox发布G200/G400/G450显卡最新BIOS及Matrox System Utilities系统工具2.08.000版For Win9x/NT4/2000。你可以利用这个小工具得到系统资源的使用信息，以便提供给技术支持。

本栏目行情由本刊记者和极速网（www.8080.net）联合收集，驱动程序由驱动之家（www.mydrivers.com）提供（所有信息截止到2001年6月24日）。所有驱动程序收录于《水晶宝合》2001年第8期\DRV\下。

E

不知道从哪一天开始，几乎全编辑部的人都迷上了一个叫作《Counter-Strike》的游戏。中文被译为《反恐精英》。我一向不喜欢这种第一人称视角的射击游戏，因为在这种三维空间，我很难把握好方向，动作迟钝。此外我的鼠标灵敏度之差，也是屈指可数的。综上述种种，我哪敢去和那批异常活跃的“悍匪”一搏生死？可是“悍匪”们并不因此放过我，匪首Walker早早就瞄上了我，天天以各种理由和条件威逼利诱（省去具体内容数万字）。最终在下终于不敌，又考虑到自身本是网络栏目编辑，而《Counter-Strike》是一个纯网络游戏，抱着观察一下其网络技术应用情况的心情终于就范。可是不想这一玩之下，竟觉大有乐子，各类枪械、装备精致逼真，人物、场景唯妙唯俏。看着满脸大胡子的匪徒端着AK-47自动步枪从墙角跳出、看着带着防毒面具的警察举着M4卡宾枪蹲在地上缓缓移动、看着远处狙击镜发出的那一点刺目的反光、看着手雷扔在地上爆炸发出的那阵火光，真的有一种置身于一场激烈的警匪对抗之中的感觉。每当我举着枪冲向敌人，将手中的手雷远远扔出，将枪膛中的子弹连续射出打中敌人发出“突、突”的声音，或是一发命中敌人的脑门时，真的是有一种满足感，不要说我血腥，更不许说我有暴力倾向。



It's a game, just a game.

林飞

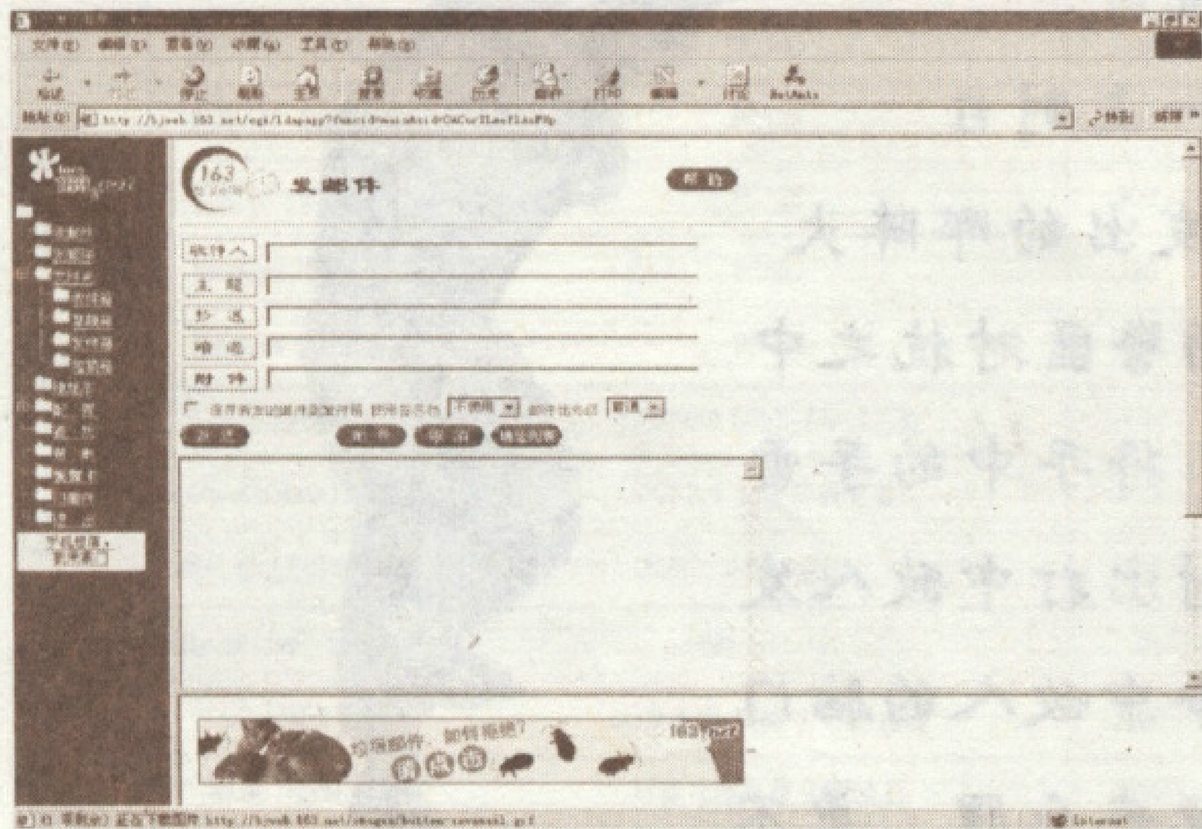
exert@popsoft.com.cn

认识ESMTP

河北 赵利

在1999年以前，大部分SMTP服务器都是开放的。当用户申请完一个免费E-mail帐号后，在E-mail客户端工具的POP3地址栏中把该E-mail的POP3地址填入，并填入相应的帐号和密码后，SMTP服务器地址栏就可以就近选择一个SMTP服务器，或者是用户认为比较好用的SMTP服务器（如ISP的SMTP服务器）来提高E-mail的发送效率。

随着垃圾邮件的泛滥，大部分SMTP服务器都加上了过滤器，拒绝发送非本地的E-mail（比如使用一个名为aaa@263.net的帐号，通过smtp.163.net服务器发信），以此来减轻服务器的压力，更好地为本地用户服务。但是这种简单的地址过滤方法对于邮件垃圾的制造者来说简直小菜一碟，他们可以随便使用一个E-mail帐号，如abc@163.net，然后就可以在smtp.163.net上随便



发送垃圾了。而abc@163.net的真正主人却成了垃圾邮件的替罪羊，挨骂是小，没准会被人把邮箱给炸了。如果E-mail服务器的网管再把该帐号注销了，那真的比窦娥还冤。

为了更有效地抑制垃圾邮件的泛滥，国内各大免费邮箱提供商如首都在线263（http://freemail.263.net）、新浪邮件（http://mail.sina.com.cn）和163电子邮局（http://www.163.net）等纷纷开始采用ESMTP的方式来作E-mail收发服务。

ESMTP相关

所谓ESMTP，即认证的邮件传输方式，是邮件服务器系统为了限制非本系统的正式用户利用本系统散发垃圾邮件或其他不当行为而开设的一项安全认证服务。在ESMTP服务器上，发送邮件需要对用户的身份进行验证。它与传统的SMTP方式相比，只是多了一道用户身份的验证手续，验证之后的邮件发送过程与传统的SMTP方式一致。

在ESMTP服务器上发送邮件，就像从POP3服务器收信一样，必须出示用户的帐号和密码，如果帐号和密码有误，ESMTP服务器则拒绝发送该邮件。

如此一来，非本地注册用户就无法盗用该ESMTP服务器乱发邮件了。如果发现是本地用户乱发垃圾邮件，网管马上就可以有的放矢地加以控制和制裁了。当所有的E-mail提供商都采用ESMTP这种措施之后，邮件系统的安全性和有效性将得到很大提高，使用户逐渐远离垃圾邮件的困扰。

为了方便用户的使用，绝大多数的ESMTP服务器都继承了POP3服务器的帐号和密码设置体系，也就是说收发邮件都用同一个帐号和密码。当然，也可以分别采用不同的帐号和密码，但那样无论是电子邮件服务提供商的维护还是用户的使用都会很麻烦（得多记一套帐号和密码），故而很少采用。

使用相关

如果用户是使用IE或Netscape等网络浏览器，采用WEB方式收发E-mail，那什么也不用做。使用方法和以前使用SMTP服务器时一样，用户不会感到与过去有任何的不同，因为这一切都在

服务器的后台悄悄地改变了。如果用户是使用邮件客户端软件收发E-mail，就需要设置一下了，而且许多早期版本的E-mail软件可能不支持ESMTP，所以在选择Email软件时首先要看看它是否支持ESMTP。

Outlook Express在很早以前就开始支持发送服务器的验证，4.0以上的版本都能够很好地支持ESMTP；而国内用户使用最多的FoxMail也从3.11版本开始加入了对ESMTP的支持，其他著名的E-mail软件如The Bat!、Netscape的邮件程序的最新版本都提供了对ESMTP的支持。

设置相关

在这里我们以应用范围最广泛的FoxMail 3.11和Outlook Express 5.0为例介绍一下ESMTP的设置过程。

FoxMail 3.11

1.在FoxMail窗口中单击“帐户（A）”菜单（如图1所示）；

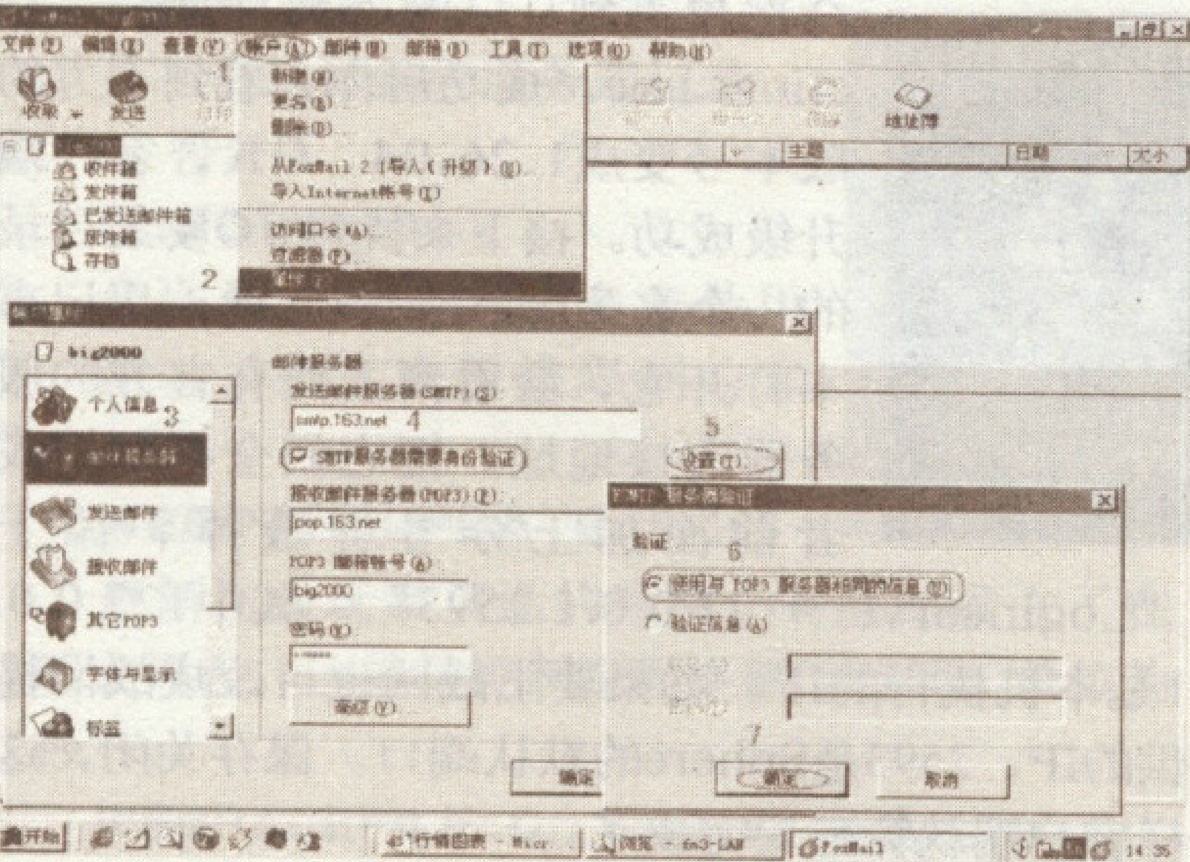


图1

2.在下拉菜单中选择“属性（P）”；

3.在弹出的“帐户属性”窗口左侧选定“邮件服务器”；

4.在右边“SMTP服务需要身份验证”栏前的空格打勾；

5.点击旁边的“设置”按钮；

6.在弹出的“ESMTP服务器验证”窗口里选中“使用与POP3服务相同的信息”；

7.点击“确定”按钮后，设置便完成了。

Outlook Express 5.0

1.在Outlook Express主窗口，单击“工具（T）”菜单（如图2所示）；

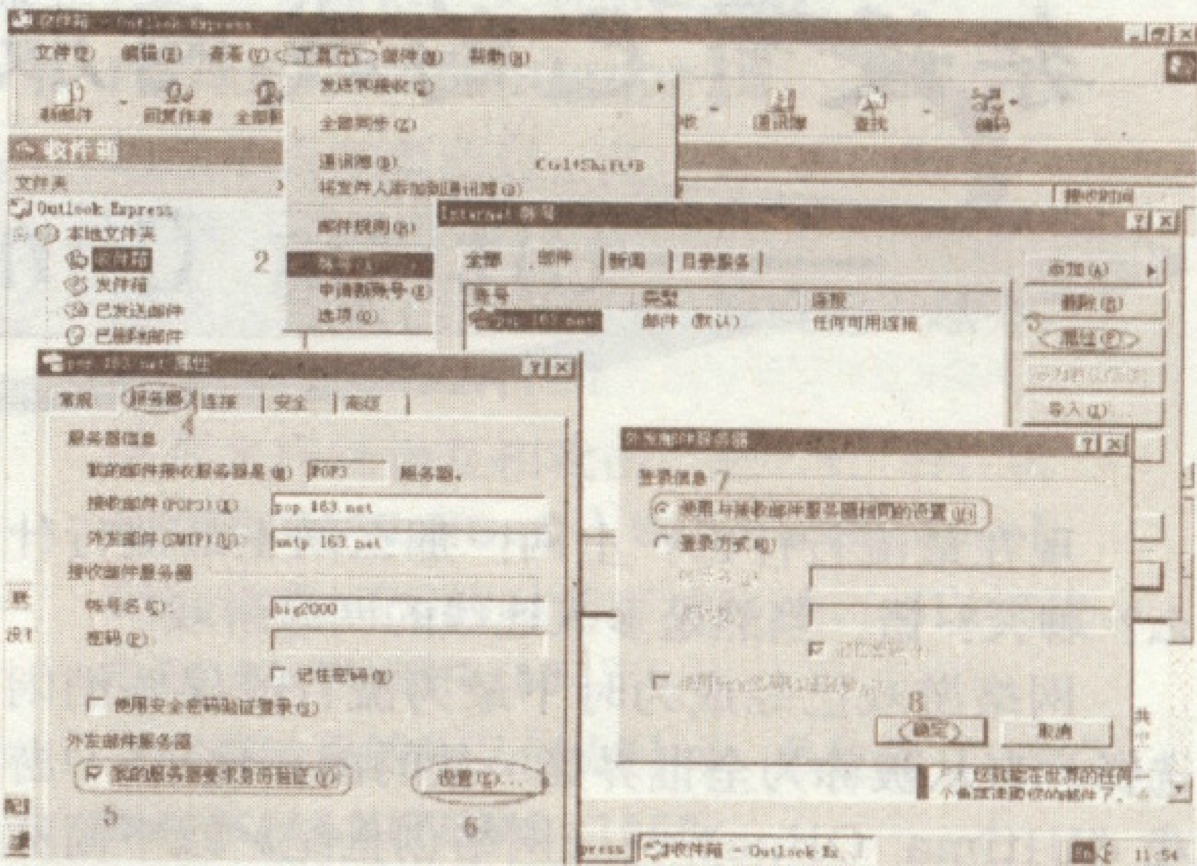


图2

2.在下拉菜单中选中“帐号（A）”；

3.在“Internet帐号”窗口中，选定某一邮件帐号，单击“属性（P）”；

4.在弹出的该帐号“属性”窗口中，选择“服务器”选项卡；

5.选中“我的服务器要求身份验证（V）”；

6.单击旁边的“设置（E）”；

7.在“外发邮件服务器”窗口中选择“使用与接收邮件服务器相同的设置（U）”；

8.按“确定”后，设置便完成了。

结束语

在发送E-mail的过程中，如果系统冒出个提示窗口（如图3所示），则是提示服务器需要认证，说明用户所使用的E-mail服务器也开始使用ESMTP了。用户需要赶紧检查一下使用的E-mail软件是否支持ESMTP，如果支持ESMTP，用户就需要重新设置一下E-mail软件，使之通过认证的方式发送E-mail；如果使用的E-mail软件不支持ESMTP，用户就得考虑升级到新的版本或换成其他支持ESMTP的邮件工具了。

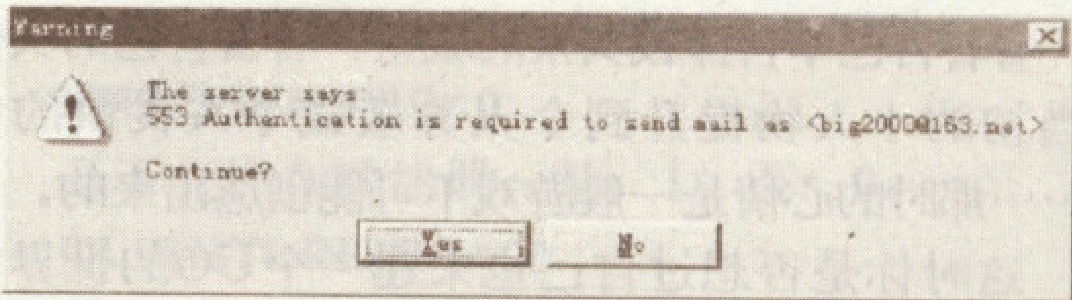


图3

架设自己的战网服务器
——Ultima Oline篇（网络创世纪）

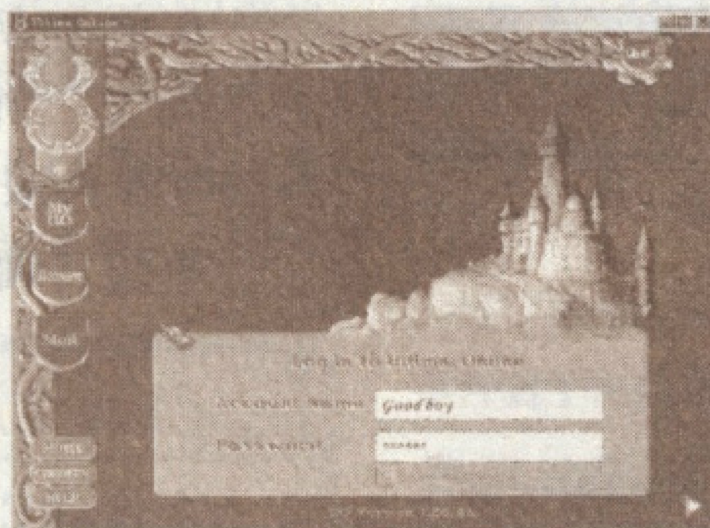
新疆 史玉民

现在最流行什么？上网！那么网上最流行什么？聊天？错！当然是多人连线的网络游戏！

网络游戏已经成为时下最为流行的娱乐消闲选择。自从被称为全世界第一款的图形化MUD游戏《Ultima Oline》（《网络创世纪》以下简称UO）问世以来，网络游戏图形化就已经成为其发展的必然趋势。在今天国内层出不穷的网络游戏中，经典的可说是寥寥无几，当然这仅代表我个人的观点。

UO是图形MUD的经典——相信玩过并且玩懂它的玩家都不会反对。

UO是Origin公司《创世纪》系列的网络版，自发行以来就风靡全世界，并且获得了极高的评价。不过很可惜，在中国大陆并没有UO正式的官方代理，可能主要的原因是其版权以及架设服务器的成本太高，也有可能是UO并不看好这块市场。总之，我们目前没有办法接触到正规的官方UO站。



也正是这样，出现了第三方免费的服务端软件Sphere，它是模拟官方网站的服务端。因为是免费的而且更新得很快，并且在内容和功能上越来越接近官方网站，目前已有很多使用Sphere架设的免费UO服务器，使我们也有幸领略UO的风采。

当我们驰骋在UO大陆上的时候，看着GM（游戏管理者）每一次像神一样出现都招来令人羡慕的眼光，看着自己辛苦挣钱买来的城堡，看着自己的头衔由当初的小人物提升到令人尊敬或令人畏惧的贵族……那时的心情是一般游戏不可能创造出来的。

这时你是否想过自己也来建一个UO的世界？有这种可能吗？答案是肯定的。

下面我们就来一步一步创建属于自己的UO服务器，并且我们可以扮演任意角色：ADMIN、GM、SEER或是PLAYER，随便自己怎么想。

架设服务器

要想创建一个自己的服务器，我们手上要有最基本的软件——第三方免费的服务端软件Sphere。在这里我们用比较流行的Sphere 5.1为例来讲解架设过程。当然所有的版本都大同小异，完全可以触类旁通，到时候即便架设过程比较繁琐的第三次黎明版本的服务器也不会很困难。

当然，只有服务器端是不够的，架好服务器想要玩当然还要有客户端，程序大小约是300多M。此外，还要求用作服务器的电脑配置不能低于PⅡ500MHz CPU、128M内存。

比较老的UO客户端都需要升级到1.26.4才能接入Sphere 5.1，升级文件可以到http:// www.sphereserver.com下载，在这里可以找到最新的版本。下载完成后，把升级包里的文件解压缩，并且全部覆盖到UO的安装目录，运行client.exe。成功后你会看到下方的版本号变成1.26.04，OK，客户端升级成功。接下来找到UO安装目录的一个名为login.cfg文件，用记事本打开它，会看到上面有官方的服务器连接地址。把它们全都删掉或者前面加上分号屏蔽掉，添上“Loginserver=127.0.0.1,2593”，其中127.0.0.1是本机执行的IP。如果要上战网也可改成战网提供的IP，2593是Sphere的默认端口。保存关闭，这样客户端就算配置完成了。

配置文件设置

接下来我们来设置服务器端。将下载的Shpere5.1解压后放到C盘根目录下，打开后先找到SPHERE.ini，用记事本打开，会看到有很多内容，“//”后面的都是注释或者说明，不需要去细看。内容是不是太多了？而且都很难看懂。没关系，下面将一一讲解这些内容。

SERVNAME=Goodboy's world

在这里可以为自己的服务器起名字，需要注意的是不支持中文。

SERVIP=127.0.0.1

在这里添上服务器的IP，局域网就添网卡的IP。

SERVPORT=2593

这是服务器端口，默认值为2593，也可自定。

TIMEZONE=8

时区设置，可以设置自己喜欢的时区。

ADMINEMAIL=kofking@yeah.net

系统管理员也就是游戏架设者的邮箱地址，会在游戏时出现。

URL=www.sphereserver.com

服务器的相关网站地址。

MULFILES=D:\Ultima Online

UO中所有以.mul结尾的文件目录，写上UO安装目录就行了。

SCPFILES=C:\Sphere

服务器目录中的*.scp所在目录，建议放到C盘。

WORLDSAVE=C:\Sphere\Save

服务器World的存储路径，World含义将在后面说明。

LOG=C:\Sphere\logs

服务器日志的存放路径，它会记录服务器的各类信息。

PROFILE=1

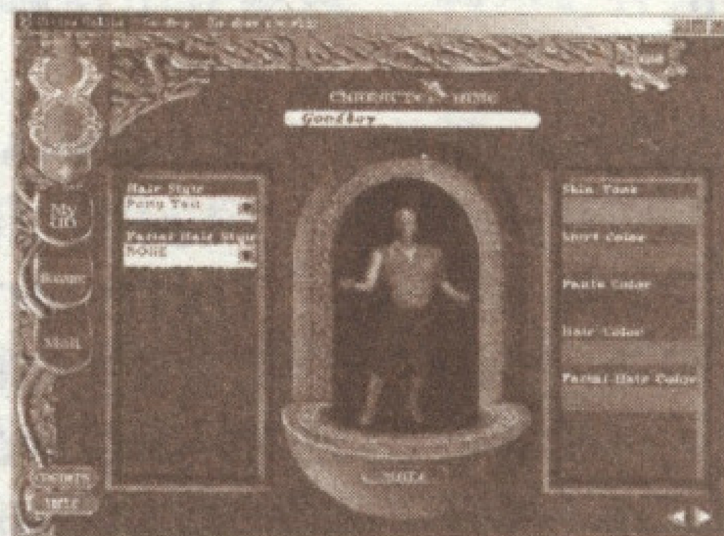
是否记录调试，是：1；否：0。

VERBOSE=0

是否记录详细的服务器记录，是：1；否：0。

GUESTS=10

允许最大数量的匿名登录用户，相当于游客身份被限制的客户。



WEBPAGEUPDATE=5×60

更新在线玩家页面的频率。有些站设立了在线玩家列表。这就是控制页面更新的时间，单位为“秒”。

WEBPAGEFILE=C:\Sphere\web\webpage1.htm

在线玩家所在页面的名称和路径，从SPHEREstatusbase.htm文件中导出，可以从这里导出当前在线玩家的详细列表。

WEBPAGEFILE2=C:\Sphere\web\webpage2.htm

同上一条。

SECURE=1

服务器开启安全模式开关，是：1；否：0。

HEARALL=0

服务器是否开启监视玩家对话，是：1；否：0。

SAVEPERIOD=15

服务器储存游戏的时间间隔，单位为“分”。

MAPCACHETIME=120

保持从未用过的地图数据，单位为“秒”。这是高级设置建议，不要去修改它。

REAGENTSREQUIRED=1

施法是否需要药材，是：1；否：0。

DUNGEONLIGHT=17

地牢或是地下城的亮度，数值越大越亮。

MONSTERFIGHT=1

是否允许怪物互相攻击，是：1；否：0。

SPEECHFILES=C:\Sphere\Speech

电脑角色NPC的对话存放路径，可以汉化。

DECAYTIMER=30

放置到地面的物品消失时间，单位为“分钟”。

BANKMAXITEMS=1000

银行允许放置物品数量的最大值。

BANKMAXWEIGHT=400

银行允许放置物品重量的最大值，建议调得高些。

WOPPLAYER=1

玩家施法时是否能说话，是：1；否：0。

WOPSTAFF=0

用魔杖施法时是否可以说话，是：1；否：0。

DEADSOCKETTIME=0

对无效连接作出响应的时间，单位为“分”。

GUARDSINSTANTKILL=0

守卫是否一击必杀，是：1；否：0。

ARRIVEDEPARTMSG=1

玩家进入系统时，是否显示系统信息，是：1；否：0。

CORPSEPLAYERDECAY=10

玩家的尸体多久消失，单位为“分”。

CORPSENPCDECAY=5

NPC的尸体多久消失，单位为“分”。

SNOOPCRIMINAL=300

偷看别人的包多少次会被标示为罪犯。

FREESERVER=0

是否允许在线注册，是：1；否：0。

CLIENTLINGER=60

玩家非正常退出时服务器上停留的时间。

MINCHARDELETETIME=3×24×60

玩家多久后可以删除创建的角色，3×24小时×60分钟。

NPCTRAINPERCENT=50

NPC可教的技能百分比。

CLIENTVERSION=1.26.4

设置客户端的版本。

REGISTERSERVER=likeuo.yeah.net

新用户注册帐号的网站地址。

CHARTAGS=1

是否显示NPC的名字，是：1；否：0。

VENDORMAXSELL=30

NPC一次性卖给玩家物品的最大数量。

BACKUPLEVELS=3

系统备份的深度，越大就越详细。

SAVEBACKGROUND=1

是否开启后台存盘模式，是：1；否：0。

FORCEGARBAGECOLLECT=0

系统存盘前是否强制收集废品（错误物品），是：1；否：0。

GAMEMINUTELENGTH=80

现实中的多少秒等于UO中的一分钟。

NOWEATHER=0

是否开启天气变化功能，是：1；否：0。

EQUIPPEDCAST=1

玩家施法时是否允许双手持有物品，是：1；否：0。

FLIPDROPPEDITEMS=1

物品落下是否反弹，是：1；否：0。

STATCAP=350

玩家3项基本属性“强壮、敏捷、智力”的总和，也就是UO中常说的三围总和。

STATAVG=300

单项基本属性上限。

REAGENTLOSSFAIL=1

玩家施法失败时，是否耗费药材，是：1；否：0。

NTSERVICE=0

服务器是否为NT系统，是：1；否：0。

POLLSERVERS=15

在你的服务器上选中其他服务器时进入的时间，单位为“分”。

MAGICUNLOCKDOOR=1000

开启被魔法锁住的门所需要的技能。

MAINLOGSERVER=0

是否设定这个服务器为主服务器，其他服务器可以由列表选择，是：1；否：0。

MURDERMINCOUNT=3

杀死多少善良的玩家或NPC被标记为杀人犯，也就是PK。

MURDERDECAYTIME=8×60×60

罪犯变回蓝名需要的时间，单位为“秒”。

CLIENTMAX=256

允许同时在线的玩家数量，服务器配置高就多开点吧。

WEBCLIENTLISTFORM=<tr><td>%NAME%</td><td>%REGION.NAME%</td></tr>

主页的超级链接定位。

MAXCHARSPERACCOUNT=5

一个帐号最多允许创建的角色数量。

LIGHTNIGHT=17

夜晚的亮度。

NPCTRAINMAX=500

NPC能教玩家技能的最大上限。

MAXCOMPLEXITY=16

同一区域内允许出现NPC的最大数量。

MONSTERFEAR=1

是否开启怪物受伤逃跑，是：1；否：0。

ACCTFILES=C:\Sphere\Save\

玩家帐号的存储目录。

PLAYERNEUTRAL=-2000

中立玩家，也就是灰名玩家的善良值定义，范围为-10000到10000。

GUARDLINGER=1

守卫在解决完犯罪事件后的逗留时间，单位为“分”。

CRIMINALTIMER=3

玩家被标记为罪犯的时间，单位为“分”。

HITPOINTPERCENTONREZ=10

玩家复活时恢复生命的百分比。

LOOTINGISACRIME=1

玩家抢劫尸体后是否标记为罪犯，是：1；否：0。

RESPONSIBLEOWNERS=1

是否开启被标记为罪犯的玩家宠物攻击善良的玩家或NPC，是：1；否：0。

HELPINGCRIMINALSISACRIME=1

灰名或红名玩家是否可以做善事变成蓝名，是：1；否：0。

REGPASS=

密码档的储存形式。

NOTES=

玩家注册时会显示的管理员留言。

ACCAPP=6

帐号的申请方式：0是关闭；1是E-mail申请；2是自由创建新的帐号；3是以游客身份登录后，系统自动给你发送新的帐号密码；4是通过系统管理员的考察后发给你帐号；5是特定的申请方式；6是未指明的申请方式；7是在主页申请后发送E-mail给你；8是主页自动申请。

LANG=English

在服务器上主要使用的语言。

[SERVERS]

Goodboy's world

127.0.0.1

2593

这是最后的服务器列表。注意，列在第一个的服务器应该是本地服务器。如果你想在列表上给出别的服务器连接，直接在后面按照名称、地址、端口的顺序排好就行了。

以上就是SPHERE.ini详细设置的全部内容，这是服务器的神经中枢，上面都是按照顺序列出的。如果觉得这么多东西很麻烦的话，也可以不用去管它，因为这些都是服务器的默认设置，如果没什么特殊的要求，可以略过那些繁琐的修改；但是想创建自己个性的服务器，改一改里面的设置是有必要的。

帐号设置

接下来需要找到位于C:\Sphere\save\里的sphereaccu.scp文件，服务器上所有的帐号就在这里。用记事本打开它，可以看到里面列了几个默认的帐号，列在最上面的是：

[Administrator]

这是帐号名，你可以改成自己喜欢的名字。

PLEVEL=6

这是权限级别。最高6级，也就是管理员的权限；最低0级，就是只能以游客身份登录的玩家权限；普通玩家是1级，只有管理员权限才能修改玩家权限。0-6级，级数不同，所拥有的权限就不同。

PRIV=0104a

这里是帐号标注，也就是说此帐号的利害关系，不用管它。

PASSWORD=password

这就是该账号的密码。

作为管理员，当然首先要使用这个帐号，把帐号名和密码都改了。建议把剩下的帐号全部删除，需要时再另外加上，直接按照：

[name]

PLEVEL=?

PASSWORD=player

这样的格式就可以了。如果是普通玩家，中间的PLEVEL=? 可以去掉，因为系统会默认为1级。另外要注意的是，在服务器处于运行状态时，不要去修改此文件，注册新的帐号也不必关掉服务端，因为在游戏中可以通过指令的形式来开通帐号。

到此，服务端算是简单地设置完毕了。可以或是有必要修改的文件还远远不止这些，这就是为什么很多免费非官方UO站都有自己特色的主要原因。上面介绍的都是最常用的修改，剩下的就需要建设者自己进行特色修改了。

运行服务器端

找到C:\sphere\下的SphereSvr.exe双击运行，成功后你会看到：

Sphere Version 0.51

Client Version 1.26.4

World is loading…

等信息出现：Press '?' for console commands

说明你的服务器已经正常工作，可以开始测试了。

运行UO安装目录下的client.exe，在用户名和密码处添上刚才开通的帐号和密码，点击右下角的小箭头或直接敲回车，连接服务器，成功后会出现服务器的名称，点击进入。选择人物特征，取一个名字，之后就来到了这个刚刚架好的世界。

到处走走看看，会发现怎么世界里除了房子树木，什么都没有！即使是房子也没有门。不要惊慌，接着就需要建设这个属于自己的世界。当然，如果觉得这样麻烦，也完全可以上网去找别人写好的World脚本，里面有现成的人物、怪物、花园等物品。要想建设世界，可以手工输入指令，这样很麻烦。推荐使用工具Axis（上帝之手），这是GM专用工具。推荐使用中文版，可以到http://likeuo.yeah.net的下载栏目里面找到，用它来建设和管理世界很方便。建设UO的世界也是一种玩法，可玩性绝对不比一些模拟系列的游戏差。



世界建设完成之后就可以邀请朋友们来玩了，别人要想进入该服务器只需在login.cfg中填上该服务器的IP和端口就可以了。

至此，UO的服务器架设就告一段落了，管理员可以不断升级服务端来让自己的服务器更加成熟。最后要说的就是，如果管理者是个看着一屏幕的E文就头大的人，现在已经有UO的汉化补丁了，就在http:// www.sphereserver.com的CHINA专版里。

收费主页空间大搜索

福建 风子

如今的网虫，拥有一个个人主页已经不是什么新鲜事了，有的甚至拥有不只一个主页。在网友们纷纷兴建自己的个人主页的同时也或多或少地遇到一些这样那样的问题，在众多问题中最主要也是最重要的就是个人主页的寄存空间。现在到处都能够很方便地申请到免费的主页寄存空间，可是正由于它是免费的，因此就有许多限制：或限制空间的大小、或限制上传文件的大小、或限制上传文件的类型、或要求你加上他的广告条等等。

你是否也正在使用免费的主页寄存空间呢？你是否也正在受到种种规定的困扰呢？如果是的话，那么请你继续看下去，也许下面的内容正是你所需要的。

现在网络上已经出现了一种主页寄存空间，与免费空间不同的是它是一项收费的服务，但是它又不完全与同为收费服务的虚拟主机一样，后者多数是按月收费而且价格昂贵，而前者是按年度收费即一次交付一年的费用，而且收费相对低廉，较前者更易为网虫们所接受。目前提供这种服务的服务商很多，绝大多数是提供虚拟主机的服务商针对个人而推出的一项业务，因此收费标准也各不相同。

考虑到现在普遍的经济承受能力问题，我们主要介绍一些收费在每年400元以下的服务商。

网易

http://www.163.com

作为国内的门户网站之一，网易不但提供新闻、搜索引擎、在线销售、免费邮件等等服务，如今又在提供免费个人主页空间的基础上新开辟了收费个人主页空间的服务。这个服务有个很酷的名字——“网易个人主页群虾再战江湖”。

它提供三个档次的收费服务，分别称为“小虾级用户”、“大虾级用户”和“龙虾级用户”，其中“小虾级用户”每年300元的收费标准符合我们的介绍范围，因此现在只介绍“小虾级用户”的情况。

“小虾级用户”使用一台位于北京的PⅢ 700 Intel架构式服务器，服务器操作系统和其他级别用户的一样都是UNIX，并且独享100M带宽环境。网易为每个“小虾级用户”提供100M的Web空间、5个5M的E-mail信箱、Control Panel、在线技术支持、人工技术支持、防火墙基础服务、国际域名支持、数据备份、URL转发、虚拟DNS服务器、域名跟踪器、E-mail转发等功能，并赠送无任何网易弹出广告的中文域名一个。此外加入网易个人主页俱乐部还能免费享受各项推广活动。需要注意的是“小虾级用户”有每月1G的流量限制和负载限制。



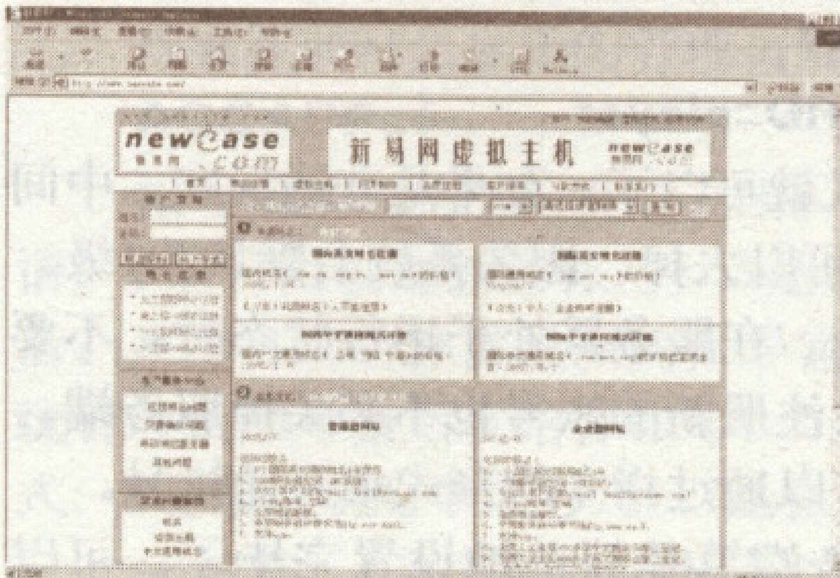
另外，网易还为用户准备了四种方便的付款方式：网上一卡通支付、银行电汇、通过邮局汇款、直接付费，择一而从吧！

新易网

http://www.newease.com

新易网，看清楚，是“新易网”，而不是“新网易”。新易网是一家专门从事域名注册、虚拟主机租用和网页制作的企业，它提供两种档次的虚拟主机租用服务。一种是针对个人的普通型、一种是针对企业的企业型，在此只介绍针对个人用户的普通型虚拟主机租用服务。

普通型虚拟主机租用的费用是每年380元，提供的服务内容包括：1个国际英文顶级域名1年费用（也就是说当你租用了普通型的虚拟主机之后你将获得1个国际英文顶级域名1年的使用权而不



需要再另外交纳费用）、100M服务器空间、5个客户化的E-mail（mail@youname.com）、1个FTP账号、免费域名解析、免费服务器设置（包括FTP、WWW、Mail）。另外，由于使用的是WinNT系统，它还支持ASP。

在硬件环境方面，它的主机放在北京，通过100M专线直通骨干网，服务器配置也很高：双CPU PⅢ 450。此外它还有专业的人员为你提供技术支持。

新易网提供的付款途径比较多，你可以选择其中对你而言最方便的付款方式，它包括：招商银行一卡通、交通银行太平洋卡、长城卡、电汇和邮局汇款。

海盐在线

http://www.haiyan.net

海盐在线是一个标准的虚拟主机服务企业，它提供每年400元的虚拟主机租用服务，有WinNT和Linux两种操作系统的服务器可供选择。其中Linux虚拟主机提供的服务有100M的Web空间、50M的E-mail空间（5个10M的POP3 E-mail）、FTP功能、支持CGI程序、支持PHP程序、计数器、留言簿、WWW形式的BBS、CGI-mail、某些特殊页面可设置进入口令、简易的文本型数据库、无传输流通量限制。

WinNT虚拟主机提供的服务有100M的Web空

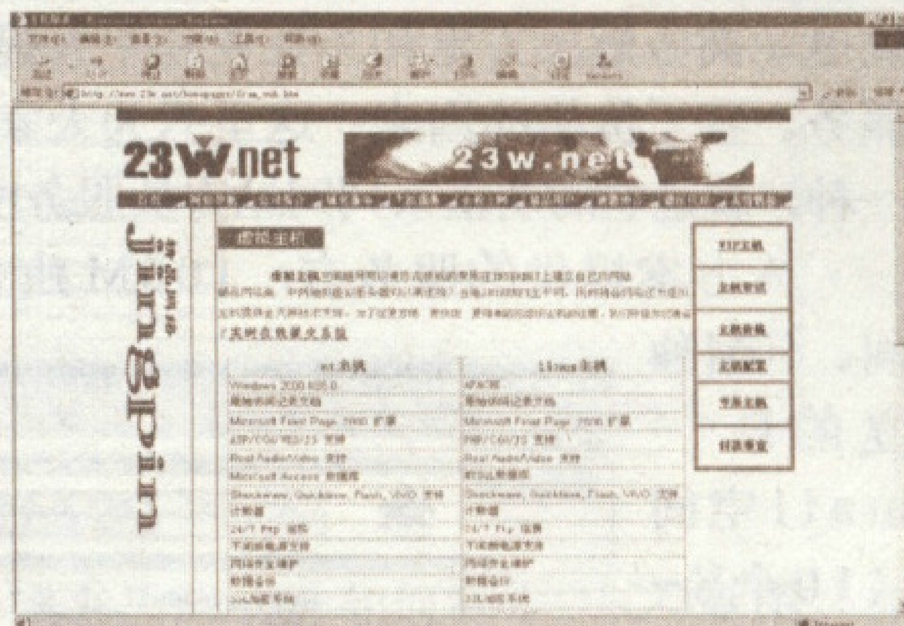


间、50M的E-mail空间（5个10M的POP3E-mail）、FTP功能、支持CGI程序、支持ASP程序、计数器、留言簿、WWW形式的BBS、CGI-mail、无传输流通量限制。海盐在线的主机位于北京电报局的机房内，能实现高速接入。唯一的限制是谢绝运行“广告交换网”或“聊天室”。

精品网络

http://www.23w.net

精品网络也是一个虚拟主机服务企业，在它的服务项目中，有一项虚拟主机租用服务只须你每年支付380元，就可以在使用Win2000 IIS5.0或Linux操作系统的服务器中任选一样。



并可享受如下的服务：原始访问记录文档、Microsoft Frontpage 2000扩展（Win2000）、PHP支持（Linux）、ASP支持（Win2000）、CGI-BIN for Perl、Shockwave、Quicktime、Flash、VIVO支持、Real Audio/Video支持、VB Script支持（Win2000）、JAVA Script支持（Win2000）、计数器、FTP连接、不间断电源支持、网络安全维护、数据备份、SSL加密系统、技术支持、Microsoft Access数据库（Win2000）、My SQL数据库（Linux）。如果不是因为它的价格偏高的话，倒是一个不错的选择。

亿恩科技

http://www.18en.com

亿恩科技是一个小型的综合型网站，同时提供虚拟主机租用服务，其中有一种服务适合网友租用。

它使用位于北京电报局内独享100M带宽高速连入Internet的服务器，同样有Win 2000和Linux两种操作系统的服务器可供选择。提供包括100M独立Web空间、支持FTP管理、支持ASP程序（Win2000）、支持PHP程序（Linux）、独立的CGI目录、支持Perl 5.0、支持B/C/K shell、支持JS、支持VBS、自行更改管理员口令、Frontpage扩展、支持Access、支持ShockWave、支持Flash、支持MIDI、支持MP3、Win2000 Media服务、防火墙基础服务、在线技术支持、人工技术支持的众多服务。

亿恩科技每年收取360元的费用，是一个性价比颇高的选择。

中国万网

http://www.net.cn

中国万网，是中国权威的域名注册机构。它除了提供国际、国内中英文域名注册外，还为企业提供电子商务解决方案和为企业和个人提供主页寄存服务。鉴于价格的因素，这里只为大家介绍其中的一种，就是它的明星系列网站寄放服务中的A方案。

A方案提供的服务有：100M独立的Web空间、50M独立的E-mail空间（10个E-mail，单个E-mail空间5M）、1个国际英文顶级域名、网页自动生成模板、FTP管理、Telnet管理、控制面板管理、ShockWave、Flash和MIDI、MP3多媒体功能、防火墙基础服务、在线技术支持等。它还提供租用两年优惠10%的优惠方案。软硬件环境方面，它使用UNIX操作系统，服务器位于北京，采用Intel架构服务器，机房独享100M带宽高速连入Internet。

每年的服务费用是320元。除此之外，你还可以选用它提供的明星系列网站寄放附加服务：My SQL数据库（数据库的文件不占主机的正常空间）、Win2000 Media服务。不过这些都是需要另外交费的。

哇噻网

http://www.wa-sai.com

哇噻网，一个奇怪的名字。哇噻网提供的虚拟主机服务既便宜又实惠，它以优惠价代理中国频道的虚拟主机租用，位于美、中两地的虚拟服务器均以高速接入当地Internet主干网，可以花较低的费用在Internet上建立自己的网站。

国内的朋友当然不会选择位于美国的服务器去挤本已拥挤不堪的出口带宽，所以就给大家介绍一下位于北京的服务器所提供的服务。哇噻网位于北京服务器所提供的服务有：100M硬盘空间、1个E-mail、CGI程序支持、口令保护网页、留言簿、WWW形式的BBS、网上订单（你可以把它当做在线提交的表格使用）、记数器、My SQL支持、PHP程序支持、数据备份，以上的服务都是基于Linux操作系统的。

如果你不喜欢或是需要ASP，那也当然可以，只要你选择WinNT操作系统的服务器就行了。基于WinNT操作系统的服务器提供与基于操作系统的服务器几乎相同的服务，除了不支持My SQL和PHP之外，它还支持ASP和FP98扩展，而且价格相同，Linux都是每年300元。

如果觉得上面的价格偏高，哇噻网还有一套经济型虚拟主机，它使用WinNT操作系统，提供50M的硬盘空间，2个E-mail，支持CGI程序、ASP和数据备份，价格是每年200元。

虎翼网

http://www.51.net

虎翼网，被称为目前最好的虚拟主机提供网站。它是一家专业的主页空间服务商，不但提供免费空间服务，而且提供收费低廉的虚拟主机服务，据称从创建至今没有因为硬件或软件故障而导致对用户的服务中断过。它是为数不多的为免费空间用户提供CGI支持的服务商之一。如果你认为既然免费空间就有CGI支持不必再申请虚拟主机，那就错了。因为天下没有白吃的午餐，免费空间虽然提供CGI支持，但是在别人访问你的网页时会有广告从窗口跳出来，而且是每一页都有。

现在就介绍一下虎翼提供的虚拟主机方案A型：提供50M绝对稳定的Web空间、1个独立于Web空间的5M POP3 E-mail、5M的My SQL空间、CGI支持、PHP4.0.3pl1版支持、支持GD(gif)和dbase、支持Fontpage 2000EXT、支持聊天室、赠送youname.51.net域名一个、E-mail技术支持，全部的这些都只要每年100元。



另外，你还能选择虎翼提供的其他附加服务：额外POP3信箱，30元/个/年；额外网站空间，2元/M/年；额外My SQL空间，5元/M/年。

如果你自己已经拥有顶级的域名，可将其指向你在虎翼网的网站——一次性收费100元/个。

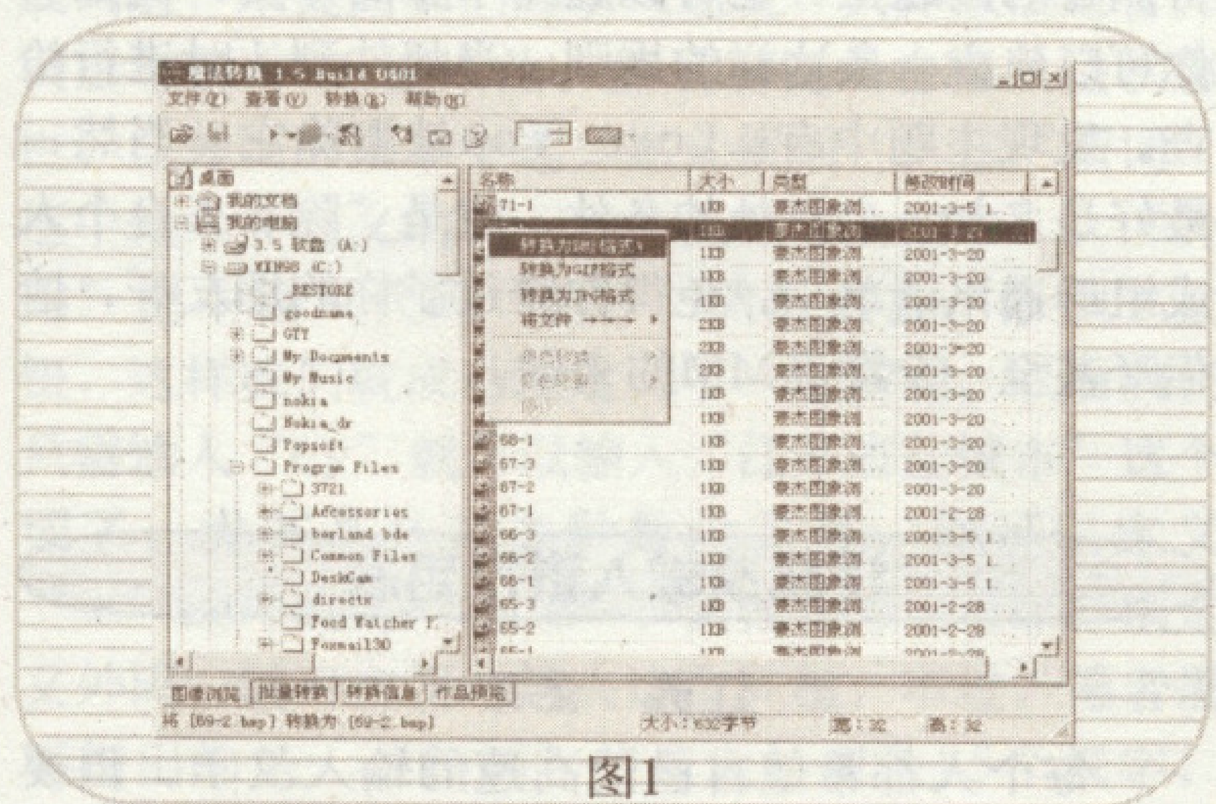
应用心得

“魔法转换”——轻松制作文本图形

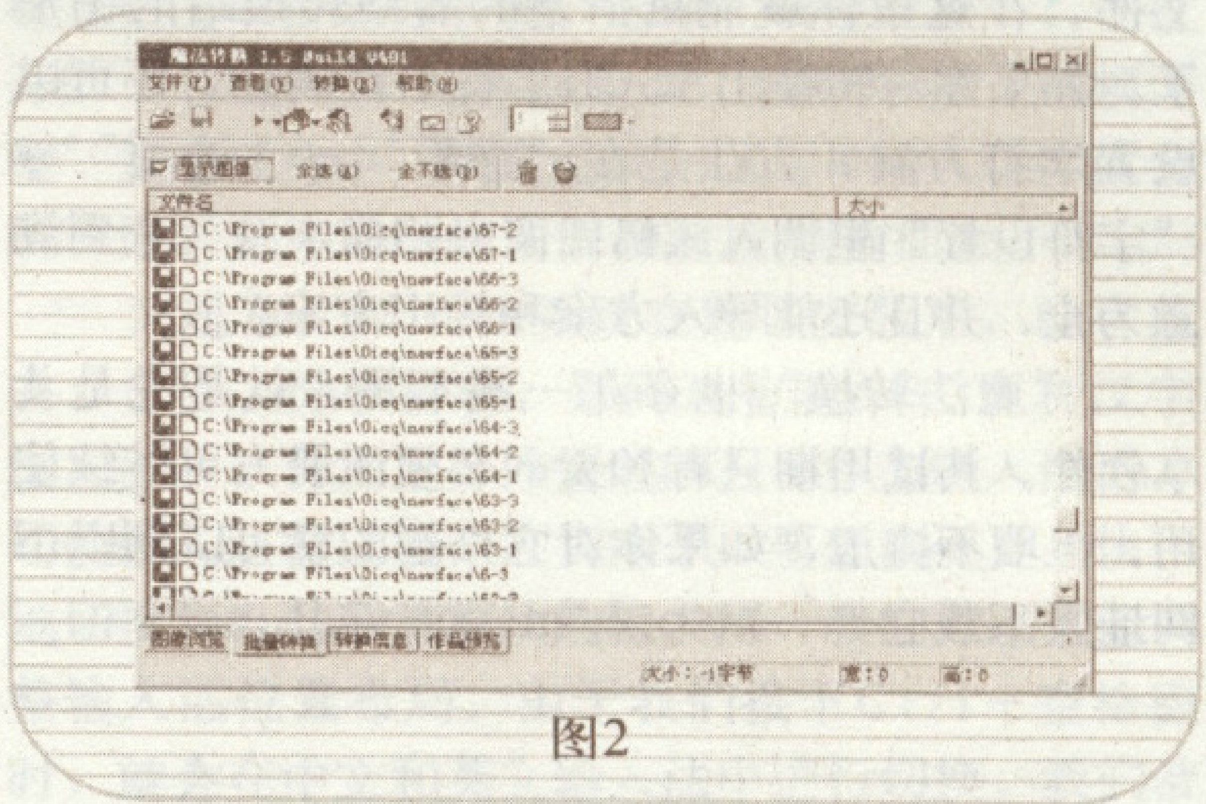
江苏 沈溯

经常在一些BBS和聊天室里能够看到网友用ASCII字符发的很多可爱、有趣的文本图案，各种各样，应有尽有。如果喜欢用OICQ聊天的话，除了文字，用这些文本贴图来表达情感再好不过了，言简意赅。最近笔者上网偶然发现一个叫“魔法转换”的软件，它除了可以进行图形文件格式的互相转换外，最大的功能就是能将普通的图形文件转换成由ASCII字符组成的TXT、HTML或RTF格式的文件，用它正好可以制作OICQ贴图，这下你再也不用去苦苦寻找了，只要你有图像文件，贴图任你做。

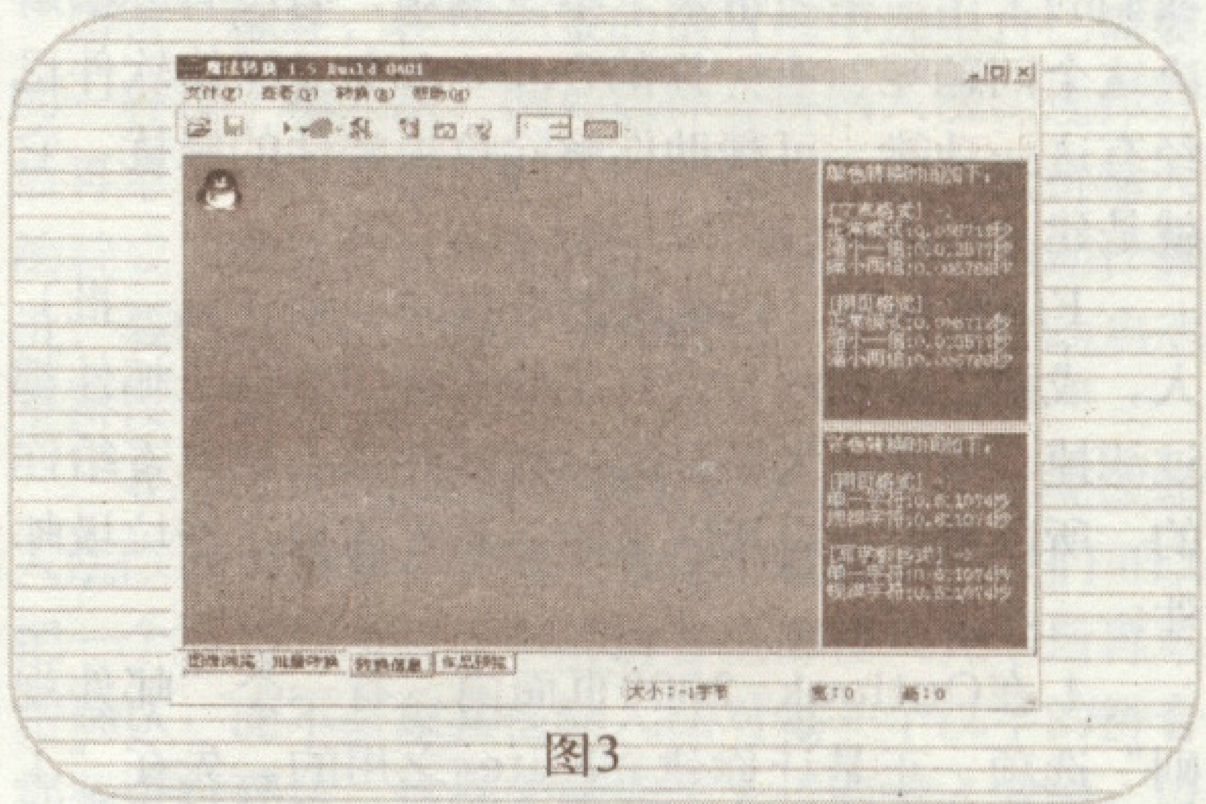
“魔法转换”目前的最新版本是V1.5版，其体积不大，安装程序大小只有528KB，目前它所支持的图像格式有BMP，GIF，JPG，ICO、WMF等等。软件界面如图1所示，在其界面下方有四个标签，分别是“图像浏览”、“批量转换”、“转换信息”和“作品预览”。


图1

首先介绍一下如何进行图片格式的转换：在“图像浏览”标签中，你选择好所需要转换的图片文件，单击右键，在弹出菜单中你只要选择将其转换成BMP，GIF，JPG中的任意一种即可；如果你要转换的图片很多，且又不在同一目录，那就需要先将所需文件加入文件列表中，方法是右键单击文件，选择“将文件加入列表”即可，然后进入“批量转换”标签，选择“全选”按钮，再单击工具栏上的“批量转换”按钮即可，如图2所示。


图2

下面介绍重头戏——如何制作OICQ贴图，首先打开一幅图片，文件不要太大，像素越小越好，最好是ICO文件，因为文件太大太复杂既影响制作速度且制作效果不佳。进入“转换信息”标签，在这里会显示出转换图像所需的时间，如图3所示。


图3

“魔法转换”支持彩色转换和单色转换两种模式，一般选择单色转换，在单色转换模式下还分为“文本格式”和“网页格式”两种模式，选择“文本格式”，在这里有三种模式，即“正常模式”、“缩小一倍”和“缩小两倍”，因为OICQ贴图不要太大，所以选择缩小二倍就可以了。这时在“作品预


图4

览”标签中会显示出转换后的图像，如图4所示。可能不太清楚，别急，单击[保存]，存成一个TXT文件，在这里你就能更清楚的看到转换后的图形了。如果你对转换出ASCII字符不甚满意，还可以设置字符方案，方法是在“查看”→“选项”→“字符设置”里调入该幅图像来扫描字符，直到满意为止，并且还能导入方案和导出方案。

“魔法转换”也存在一些不足，就是它是共享软件，其试用期只有30天，必须注册方可继续使用，但瑕不掩玉，如果你对它兴趣的话可以到以下网址去下载它——http://magct.yeah.net。

拒收垃圾邮件一法

浙江 闻章

只要有电子信箱的人恐怕都遇到过各种各样垃圾邮件的骚扰，影响了我们收发邮件的速度，给我们的工作、学习带来了不少麻烦，有没有办法解决这个问题呢？有！你的Outlook电子邮件软件已经有这一功能，可帮助你解除垃圾邮件的骚扰，它就是建立Filter（邮件过滤）。

Filter有用之处就是把来自同一个（或一批）人，或把主题或内容含有某些关键字的电子邮件都过滤掉。通常，大部分的垃圾邮件都不是只寄给你的，所以我们可以用以下的方法来滤掉这些垃圾邮件：

1.在Outlook 2000页面内，有一个“邮件规则”选项，正是让你建立Filter之用的。先在“工具”菜单之下，选择“邮件规则”选项，“邮件规则”窗口便会出现在屏幕上。

2.在右面一列的按钮中，按“新增”来增加新的邮件过滤规则。“新建邮件规则”窗口便出现了。

3.在“新建邮件规则”中，首先你要选择的就是在什么时候使用你将要定下的规则。这里你应该选择“邮件到达后应用本规则”，即当收到信时，便要查清它是否是垃圾邮件。

4.按“下一步”后，便可选择你要检查的是哪些邮件。正如刚刚提过的，不少垃圾其实都不是直接寄给你，但你又会收到。所以你只要在Outlook里检查一下每一封邮件的收件人有没有你的电邮地址，便可以大概分辨出是否是垃圾邮件了。因此，你要在众多过滤邮件的条件中选择“我的名字不在[收件人]行中”，然后按“下一步”。

5.选好这些过滤的条件之后，便要告诉Outlook，遇上这些情况时应怎样做。当然，你可以选择“永远删除”，但为了安全，最好是把那些过滤出来的邮件放在某一个特定的文件夹中。因此，笔者建议你选择“将其移动到指定的文件夹”。（注：若你只选“删除”，Outlook会把邮件放到垃圾筒，在垃圾筒的邮件是可以随时放回其他文件夹的。而要永远删除，则可直接删除，不能再取回）事实上，你是可以选择多个过滤条件的。

6.将邮件移到哪一个资料夹呢？在同一个窗口的下半部分有个“规则说明”一栏。这里是你刚才选过的项目，在“邮件到达后应用本规则”后一行便是“移动到指定文件夹”。此时，你只要用鼠标Click一下“指定”二字，便可以选择究竟把哪些邮件移到哪一个文件夹。选定之后，“移动到指定文件夹”那一行便会变成“移动到垃圾邮件文件夹”（因为笔者选的是“垃圾邮件”文件夹，所以这里便会是“垃圾邮件”，但若你选上其他文件夹，Outlook便会用那个文件夹的名称代替“指定”二字）。正如过滤条件可以多于一个，这里的处理邮件的方式也可以有多个。

7.按“下一步”的话，便可以按你自己的需要建立一些“例外”的规则。除非你想加入“除非来自个人或组群通讯清单”项，否则按“下一步”就可以。

8.最后给这个规则一个名称便可以完成整个过程（按了“完成”，再按“确定”即可）。

9.这个设置除了对垃圾邮件有用之外，在对付病毒的问题上，也可以起到不小的作用。例如，你可以建立一条这样的规则：当邮件到达时进行检查，发现主题中有I Love You就删除它，当然，最好是多加一个例外的条件，就是“除非来自个人或组群通讯清单”，免得你错过了你的朋友呀、情侣呀甚至一个漂亮MM的来信。

让高速输入进行到底

江苏 望月

每个人都希望自己能高速的输入汉字，但要想达到这样的境界并非一日所能做到的，它需要长期不懈的努力和锻炼。当然大家也不要小瞧输入汉字这样不起眼的工作，其实这里面也有不少技巧，虽说没有多大的秘密，但如果我们能够熟练地使用它们，同样也能达到高速输入的效果。不信，大家可以这些技巧，保准教你看了说“好”。

1.当我们用鼠标激活输入法图标时，发现输

入法菜单中的汉字输入法是有一定的排列顺序的，而且这种排列顺序一般都由安装时的顺序确定的，其相应信息也被同时记录在注册表中。但有些时候，自己熟悉的输入法恰好被排在了其他所有输入法之后，以致使用起来非常不便，需要按Ctrl+Shift键进行多次切换才能调用，用鼠标切换呢同样是很不得心应手。那么，如何重新调整输入法的排列顺序呢？请看下面的操作步骤：首先运行注册表编辑器Regedit命令，打开注册表编辑窗口，接着用鼠标依次单击HKEY_CURRENT_USER\Keyboard Layout\Preload键值；然后在该键值下面，我们将会发现有6个主键，并从1至6依次排列。这6个主键的键值就对应着笔者计算机系统中的6种输入法。知道了这一点，我们只需将需要的主键键值进行互换，就可以实现输入法顺序的互换了。

2.如果你只采用智能ABC输入法，那么到控制面板中将多余的输入法删除吧。因为如你的电脑上只有两三种输入法的话，不管你是用键盘还是鼠标，都能很快地调出你想要的输入法，现在很多网吧都使用了这种方法。你还可以用定义热键的方法来快速调出输入法。在这里我要提醒你：如果你喜欢玩策略游戏，那么，你一定不要将Ctrl+数字键定义成热键。不然在给你的部队编组时会调出中文输入法，并且无法给你的部队编组。

3.如果我们善于使用智能ABC输入法的话，就可以将平时使用频率高、输入法中没有的词定义成词组，来提高我们的录入速度。具体做法是首先调出智能ABC输入法，然后右键点击输入法状态栏，在弹出的菜单中选“定义新词”，在“新词”框中输入要定义的词，如“江苏省盐城市”，“外码”框中输入代码“y”，然后点击“添加”按钮，这样我们就成功地定义了一个新词。以后我们只需输入“uy”就可以输入“江苏省盐城市”这个词了。尤其是针对各种数学符号，你可以定义“÷”的外码为“uchu”，其他符号也可以分别定义外码，就可方便地解决这个问题。不过，笔者需要指出的是：“新词”的最大长度是15个汉字，“外码”的最大长度是9个字符，我们最多可以定义400多条新词。

4.智能ABC输入法中还有一个比较实用的功能就是词频调整功能，我们应该善于使用该功能，因为该功能可以将用户使用频率较高的重码词语调整到靠前的位置上甚至是第一位，这样下次输入这个词语的时候就不必翻页了。默认情况下智能ABC的词频调整功能并未被设置，因为这一功能非常有用，所以建议你一定将其选中。在智能ABC输入状态栏上单击鼠标右键，选择“属性设置”，在打开的“智能ABC输入法设置”窗口中将“词频调整”复选项选中，确定完成。以后再输入，你就会欣喜地看见你常用的词语都被放 到前面来了。

5.通常，Win9x系统在默认安装后，就有英文、全拼、微软拼音、郑码及智能ABC五种汉字输入方法，再加上另外安装的五笔字型输入法后，切换输入法就比较令人头疼了。要想实现更“快”地切换到自己熟悉喜欢的输入法，我们可以重新调整输入法位置布局。由于我们按下Ctrl＋空格键时，就会在中文和英文输入法中进行切换，我们希望每次只要按下Ctrl＋空格键就能把需要的中文输入法选择出来，例如全拼输入法，具体的设置步骤如下：首先用鼠标右键单击屏幕右下方的输入法图标，从弹出的右键菜单中选择“属性”命令，从而打开“键盘属性”设置窗口；接着在该窗口中单击“语言”标签，在该标签的语言框中选中自己需要的一种汉字输入法，例如选择全拼输入法。选择好后再单击一下“设成默认值”按钮，这样全拼输入法就成了默认的汉字输入法了；最后重新启动计算机，我们就可以发现，一开机后，系统将自动启动全拼汉字输入法了。

6.我们在使用微软拼音输入法时，发现该输入法以语句为基本的输入单位，也就是说我们可以把一个语句的所有汉字的拼音全部输入完毕后再单击确认，而不必象其他输入法对每一个汉字的拼音都要进行确认，这样无疑能大大提高输入效率。但是我们在使用微软拼音输入法时，如果发现有错别字，不要忙于修正，因为该输入法会自动根据上下文作出调整，将语句修改为它认为最可能的组合。在调整的过程中，有很多错误会自动地被修正了。当然，如果需要手工修正错误时，一定要从句首开始。

7.有时，我们在实际工作中需要输入汉字的偏旁部首，使用五笔输入法是比较简单的。假设我们想用拼音来输入这些偏旁该怎么办呢？表面上看，由于偏旁部首没有拼音代码，所以用拼音输入法无法直接输入汉字的偏旁部首。一次偶然之间，笔者发现用全拼输入法可以很快实现偏旁部首的输入。具体步骤如下：首先在输入状态下，用鼠标选择全拼输入法；接着输入拼音“pianpang”，这时我们发现一些汉字的偏旁就出现了；如果我们发现自己需要的偏旁不在当前的显示窗口中，我们可

以单击切换符号来进行前后换页，直到需要的偏旁出现为止。

8.当我们使用别的计算机或重装系统后，输入法就会变得很不好使，原来辛辛苦苦造的词也没有了。这时你只要备份两个文件，就可以防止这种事情发生。这两个文件是“tmmr.rem”和“user.rem”（在c:\windows\system目录下）。这两个文件加起来才几十k，一张软盘是足可以放下的。也有人将它放在免费的电子邮箱中，不论走到哪个网吧都可以使用自己“培养”好的输入法。“user.rem”文件中存放了你自己造的词，“tmmr.rem”文件中存放了自动分词和构词及词频调整的信息。

9.使用前面的操作方法，我们只能够快速地在特定的中文输入法和英文输入法之间进行切换，我们遇到一个字打不出来时还得借助于其它的输入法时，就必须设置各输入法热键，以达到快速调用的目的，具体操作步骤为：首先在“控制面板”窗口中，用鼠标双击“输入法”图标，打开输入法属性设置窗口；在该窗口中，单击“热键”标签，并在该标签的项目框中选择需要切换到的汉字输入法；接着选择组合键中“Ctrl+Alt+Shift”，在其前面的方框中点击“打勾”，再选择其他的“基本键”即可。

10.在用微软拼音输入汉字的过程中，要把拼音转换为汉字需要进行确认，而且确认的方法比较多。通常确认的方法是，单击一下空格键或回车键，拼音代码就可以转换为汉字。如果在句子的结尾处，要确认刚才输入的拼音，只要单击一个标点符号，就可以把最后一个汉字的拼音代码转化为汉字。

11.我们在Win9x系统下输入汉字时，文字提示框经常会挡住部份内容，影响了继续输入，要想看到文字输入情况，只能用鼠标把此框拖到一边。长期如此，真是很烦！其实我们完全可以恢复在原先的DOS状态下，汉字提示栏以一个长条状显示在屏幕的最下边，丝毫不影响汉字的录入，其具体操作步骤如下：首先在控制面板窗口中，用鼠标双击“键盘”图标，打开键盘属性设置窗口；然后在“键盘属性”对话框中，选中想改变的输入法，如全拼输入法；接着用鼠标再点击一下“属性”按钮，随后系统将会打开一个设置对话框；然后在“输入法界面设置”框中选中“光标跟随”选项，设置好后单击“确定”按钮就可以了。

12.现在有许多熟悉五笔的用户都开始使用万能五笔输入法了，因为该输入法能巧妙地将五笔、拼音、英语、笔划多种编码巧妙地融合在一起，自由输入，无需切换。万能五笔可以通过“Ctrl+1”、“Ctrl+2”等快捷键来切换输入标点符号、数学符号、拼音符号等各种符号，但比起键盘的直接输入来实在是有些麻烦。通过不断地琢磨，笔者发现利用万能五笔的造词功能完全可以实现键盘直接输入各种符号。下面，笔者以“……、※、①、↑”等符号为例，来说明在万能五笔中如何实现键盘直接输入任意符号。首先启动一个字处理软件，打开万能五笔2000，连按“Shift+6”两次输入“……”，用“Shift+←”使“……”反白；按“Crtl+F10”或点击万能五笔输入条上“词”字，造词。输入法会跳出一个提示框，提示你输入3个以上的编码。编码按照好记与没有重码的原则设定，我把省略号编码定为“S；；；”。这样，从今以后，当输入“……”时只要输入“S；；；”就行了，而且一次就输出六点。同样，“※、①、↑”等符号也可以利用这种方法实现键盘的直接输入。你只要在任何字处理软件中用微软的软键盘输入你想要的符号，然后用上面介绍的办法造词、编码就行了。对这些符号进行了造词处理后，以后再输入时只要输入你给该符号的编码就可以了。例如“※”的编码，我定为“XH；；”，好记又简单。“↑”我定义为“jt；；”。万能五笔造词的最大的一个特点就是可以利用分号进行编码。通过造词功能对你常用的符号进行编码，你就无需再用软键盘切换来切换去了。

小马拉大车——在低配置下使用Photoshop

江苏　余杰

Photoshop可以说是目前最流行的图像处理软件了，它本身并不庞大，但处理图像时对内存要求很高，通常为当前处理图形文件的五倍以上，这对配置比较低的机器来说，运行起来就比较吃力。不过也不是没有解决的办法，只要我们对Photoshop的运行环境作适当的设置，在操作上讲究一些技巧，便可以获得较快的图像处理速度了。

Photoshop运行时是将图像数据保存在内存、Scratch盘（Photoshop在硬盘上开辟的一块专用虚拟内存空间）和操作系统的虚拟内存里，当内存不够时就使用后两者，但处理速度会大幅降低。观察Photoshop屏幕左下方的Efficiency状态显示，如

果其值低于100%，表明内存不够，Photoshop已在使用Scratch盘，这时就要采取优化措施，来保证Photoshop快速运行。

提高Photoshop图像处理速度的关键是尽可能让Photoshop只用内存存储图像数据，避免使用低速度的硬盘虚拟内存，实现的方法有两种：一是调整系统设置，提高Photoshop可用的内存量；二是运用合理的操作方法，降低Photoshop运行时对内存的需求量。

一、调整系统设置

1.提高Photoshop可用的内存量

Photoshop可用的内存量由机型而定，如果系统配有较高的内存，可在Finder中为Photoshop分配更多的内存；在Windows里，Photoshop可用的缺省内存量为当前系统可用量的75%，如果微机的内存高于32M，可以将Photoshop中“参数设置”的比例提高。具体方法为：将Photoshop软件打开，选择“File”菜单下的“Preferences”下拉菜单中的“Memory&Image Cache”选项。将对话框中的“Used by Photoshop”项中的比例提高。调整好后，单击“OK”返回。

2.设置足够大的Scratch盘

无论Photoshop是否在使用Scratch盘，Scratch盘的自由空间必须大于Photoshop可用的内存量。原因是，Photoshop在等待状态时会将整个内存的内容写到Scratch盘里，如果Scratch盘的自由空间小于可用内存，Photoshop会自动减少使用的内存量。例如，若Photoshop可用的内存本有60M，而Scratch盘只有40M自由空间，则将有20M的内存被闲置。在缺省状态下，Photoshop会将Boot盘作为Scratch盘，而用户应将速度最快、自由空间最多、碎片最少的盘作为Scratch盘。具体方法为：将Photoshop软件打开，选择“File”菜单下的“Preferences”下拉菜单中的“Memory&Image Cache”选项。将对话框中的“/Plug－Ins&Scratch Disk”项中更改有关设置。对经常处理大图的朋友，最好将一个300M以上的独立分区作为Photoshop的专用Scratch盘。

3.使用内存压缩软件

如果有一颗高速奔腾的芯，却没有充足的内存，在处理大图时，使用内存压缩软件是提高速度的有效方法。虽然内存压缩会占用CPU时间，但比起使用Scratch盘，仍要快很多。

二、降低应用需求

1.减小文件大小

方法一：为图形设置适当的分辨率和尺寸。通常Photoshop文件的缺省分辨率较高，对Photoshop文件进行处理前，首先应按输出要求设置图形的分辨率和尺寸，尽可能避免高分辨率编辑低分辨率输出。

方法二：使用RGB显示模式编辑彩图。如果制作的文件要进行分色，应先在RGB模式下编辑，输出前再转换成CMYK模式，因为同等条件下RGB文件的大小只有CMYK的75%大小。

2.使用图像缓存

Photoshop可使用图像缓存来加速高分辨率图像的重画。具体方法为：将Photoshop软件打开，选择“File”菜单下的“Preferences”下拉菜单中的“Image Cache (Macintosh)”或选择“File”菜单下的“Preferences”下拉菜单中的“Memory &Image Cache(Windows)”选项，更改缓存的大小，输入的有效值为1－8之间，数值越大，屏幕重画越快，但缓存占用的内存也越多，如果系统的内存充足，应设为最大。若要提高显示Histogram图的速度，应在前述选项中设置使用缓存显示Histogram图，但精度会稍低。

3.将内存中无用的数据清除掉

保存在剪贴板上的图形和选取块、定义的花样和快照会占用内存，清除这些内容，可提高Photoshop的可用内存量。方法为：打开Photoshop软件，选择“Edit”菜单下的“Purge”，可用Undo移去上一步操作数据占用的内存。

4.释放一些无关的内存

用“Clipboard”释放剪贴板内容占去的内存，用“Pattern”或“Snapshot”释放任何花样或快照占用的内存。此外，合并不再需要的层，删除不用的“Channel”，这些方法都可增加Photoshop的可用内存量。

5.少用占用内存较多的常规操作

在转移和复制数据时，应多使用拖放，少使用剪贴板；关掉面板菜单的预视功能；合理使用选取块。将选取块保存在Channel里，或者用灰度文件制作彩色文件的复杂选取块，可以减少内存的占用量，节省处理时间。在Bitmap图中工作时，将选取块存为路径可以更快；使用两个工作窗口。一个显示局部放大图形，另一个显示整个图形，可以大大减少对窗口缩放的操作，提高操作速度，还可

对比观察复合Channel校色与单Channel校色有何区别。

6.使用占用较少内存的处理方式

在单一的Channel里使用滤镜。一些Photoshop滤镜，如变形滤镜，只能在内存里执行，而不能使用scratch盘。若因内存不够无法执行时，可在每个单独的Channel里使用滤镜。在RGB文件里，每个Channel只有三分之一文件大小，而在CMYK文件里，只有四分之一大小。

使用快速编辑。快速编辑可以只编辑文件的一部分，因此它可以显著提高大于4MB文件的打开速度。在内存不够时，快速编辑也是完成大图处理的有效途径。在尝试不同的着色或滤镜效果时，快速编辑可以大大提高处理速度。

使用低分辨率版本尝试校色参数。比如，在对图形进行校色时，需要尝试多个校色参数，才能找到最佳值，如果直接在一张高分辨率大图中尝试不同的参数，会花很长时间。这时可先复制一个低分辨率版本，迅速找到最佳参数值，再对原图校色就可一步到位了。

使用USB接口的注意事项

天津　彭艺离

USB——通用串联接口，一个使计算机周边设备连接标准化、单一化的接口。USB标准接口传输速率为12Mbps，理论上可以支持127个装置。通过HUB连接多个周边设备，连接线的最大长度为5米，一般设备足够用了。USB还有一大优势就是支持热插拔，在开机情况下，可以安全地连接或断开设备，达到真正的即插即用。正是由于USB接口具有这么多特点，它才被我们用户所接纳和采用。但USB并非完美无缺，我们在实际使用的时候还必须注意以下事项：

1.用USB接口卡升级电脑

如果我们使用的电脑需要同时连接许多外部设备，但电脑主板中又没有内置的USB接口时，就可以通过购买USB接口卡来升级自己的电脑，使之具备USB功能。现在市场上常常可见的USB卡都是PCI卡，自带两个USB端口，你只要把这块卡插入主板的 PCI插槽中，安装上随卡附送的驱动软件就万事OK了。具体安装很简单，不用任何电源线和信号线，像安装显卡，声卡一样，只要插上即可。目前，市面上提供USB卡的著名厂商大体有两家，一家是Entrega，另一家是Belkin，质量都还可以。

2.注意USB调制解调器的连接

USB调制解调器是目前市场上最具诱惑力的USB设备。它可分为两类，一类是使用外接电源的，可以连接在任意的USB节点上使用；另一类是无外接电源的，必须直接连接到主机的USB接口，这类产品更为流行。当我们购买了一款USB调制解调器后，应该试着用一用主板上所有的USB接口。按以往的经验，有时将一个USB调制解调器插入到从未使用过的USB接口时会导致系统崩溃。

3.购买USB音箱要注意兼容性

毫无疑问，用USB音箱就可以不配声卡了，那么省了声卡的钱，会失去什么呢？速度。目前USB标准的传输速度还无法与ISA和PCI相比，但是在独占一条USB总线的情况下，是根本发觉不出来的，音质也不比一般声卡差。在兼容性方面，除了连接USB接口外，还可以通过外接音源线作为普通音箱使用。另外大家要注意，因为许多电脑中的CD-ROM播放器并不支持将CD盘中的数字音频直接用音箱播放，因此，在购买USB音箱前，一定要看清CD-ROM驱动器的兼容性。

4.并非所有Windows系统都支持USB

目前，Windows系统中有许多不同的版本，在这些版本中，只有Windows 98以上版本对USB的支持较好，而其他的Windows版本并不能完整支持USB。例如Windows 95的零售版则不支持USB，只有后来与PC捆绑销售的Windows 95版本才支持。当然，我现在不能确定还有多少人在使用Windows 95，如果你是而且还想使用USB外设，你可以看看你的Windows 95版本信息（可右键单击“我的电脑”图标并选择“属性”），如果版本号是以B或者C结尾，则你的这个Windows 95只对有限范围的设备提供USB支持。如想查看你的电脑中是否安装了USB控制器，可进入“控制面板”，双击其中的“系统”图标，然后选择“设备管理器”选项卡。在该选项卡设备列表的底部，你会找到Universal Serial Bus Controller（通用串口总线控制器）。点击该控制器，你会看到两个项目：Universal Host Controller和Universal Root Hub。如果还没安装相应的驱动程序，则可以从你的Windows 95光盘的\OTHER\USB文件夹中找到这些项目。双击Usbsupp.exe即可安装USB驱动程序。如果我们希望在以前的旧操作系统下能支持USB外部设备的话，唯一可行的办法就是在原有的操作系统上进行升级，让它达到USB所要求的操作系统。



客座专家　龚胜　苏旅

读者　Rock问：我想买这样一款的机器，它带有数码相机和MP3的功能，我听说富士的一款机器有这样的功能，请问它的性能如何？市面上还有哪种机器有上述功能，能不能介绍一款呢？

答：你所说的那款富士的MP3数码相机我估计是40i的型号，这款机器的性能还算不错，带有200多万像素（可模拟至400万以上像素），同时还能作为MP3机使用，但是该机的缺点在于其没有光学变焦功能，而且其模拟出来的像素效果也比不上正宗的400万像素机器，目前价格在4000元左右。当然，富士还推出了一款40i的改进型50i系列，不过目前市面上很难见到。其他带有MP3功能的数码相机就不多了，大多为一些仅有30-40万像素左右的家用数码相机，如三星的Digimax 35、普立尔的DC－530系列等；其他还有Pretec和喜马拉雅公司推出的一些产品，它们大多还带有录音机和摄像头功能，并能用USB接口进行传输，对于一般的家用娱乐来说足够了。

湖南　苏旅

读者　新宇问：我现在打算升级我的电脑，准备买一款最高档的显示卡，据说GeForce3是最好的，请问值不值得买啊？

答：首先要回答你的是，一款显示卡是否好用，并不是看它是否高档、价格是否最昂贵，而要注意其是否对你的工作学习或者休闲娱乐有真正的帮助。目前，GeForce3芯片的显示卡市面上已经有了一些，如丽台和ELSA的价格都在3900元以上，而启亨的卖2999元，国产新天下的甚至只有1999元。但个人认为，目前买GeForce3显示卡时机并不成熟，因为这块卡的设计目的主要还是为了游戏娱乐，而目前绝大多数游戏程序并不需要这样一块超高速度的显示卡来支持，一般的GeForce2 MX玩许多游戏就已经完全足够了，何况后者比前者价格要便宜2/3、3/4甚至4/5呢。因此笔者建议你再多了解一下显示卡产品的市场动态情况，根据自身需求来选购性能价格比高的产品才是最明智的。

湖南　苏旅

读者　askman问：我的Modem是56k的，可是最近的连接速度只有42kbps左右，我用了“快猫加鞭”等多种Modem优化加速软件，依然不管用，我希望你能把方法告诉我。我还想知道有没有能够优化ISDN以及ADSL上网速度的软件！

答：上网速度主要与电话线路质量及ISP有关，那些Modem优化软件不管吹得怎么凶，都只在Win95有点用，而在Win98、Win2000中基本没啥用。ADSL、ISDN是全数字设备，其上网速度比较稳定，通过软件优化更是没有多少用的。

四川　龚胜

读者　小小问：我平时在收到一些邮件后，经常发现有许多乱码，请问如何处理？我使用的邮件软件是Outlook Express 5。

答：Outlook Express 5提供了解决乱码的方法：首先选择乱码邮件，单击“查看”菜单，指向“编码”命令中的“简体中文(GB2312)”即可，也可指向“编码”命令中的“其它”。这里提供了“阿拉伯字符”、“波罗的海字符”、“中欧字符”等19种字符选择，你只需单击“简体中文（HZ）”即可。另一种方法是：首先选择乱码邮件，单击鼠标右键打开邮件快捷菜单，选择“属性”命令，然后在出现的对话框中单击“详细资料”标签，单击右下角的“邮件源文件……”按钮，这时就会打开邮件的源文件码，就可看到邮件的内容了。

WEN TI JIE DA 问题解答

对Outlook Express 5进行设置，能够从根本上解决电子邮件的乱码。方法为：(1) 打开Outlook

Express 5，选择“工具”菜单中的“选项”命令，单击“阅读”标签；(2)单击“字体”按钮，选择“简体中文(GB2312)”并把它设置为默认值，设置好后按“确定”按钮回到“阅读”对话框；(3)单击“国际设置”按钮，选中“为接收的所有邮件使用默认的编码”，确定退出。再次打开所有邮件，中文邮件就不会出现乱码了。

如果使用Foxmail，乱码的情况会比较少。Foxmail还支持BIG5邮件的识别。

四川　龚胜

读者　不会飞的鹅问：我的主板支持双CPU，但以前只装了一个。最近CPU价格降了不少我又买了一块CPU装上，但使用测试软件测得系统性能无任何提高。操作系统是Windows NT Server 4.0，请问如何启动并确认系统对多CPU的支持？

答：普通版本的Windows NT Server 4.0最多支持4个CPU，但它对多CPU的支持都不是“即插即用”的。Windows NT系统在安装时检测CPU的数目，然后加载相应的内核。如果你安装第二个CPU后未重新安装操作系统，那么系统使用的仍然是单CPU的内核，因此无法支持新CPU。重装系统即能解决问题。

要确认系统是否启动了多CPU支持，在Windows NT中一个简单的办法是打开系统性能监视器，如果安装并启用了双CPU，系统会分别显示每一个CPU的使用状况。

四川　龚胜

读者　飓风客问：我的电脑每次不正常关机后，再次启动时Windows 98就会自动启动Scandisk工具对磁盘进行检查，很烦人，请问如何不让它自动检查？

答：可以通过编辑系统盘根目录下的msdos.sys文件来取消启动时的自动检查选项。msdos.sys实际上是一个文本文件，我们可以用记事本工具notepad.exe来编辑它。当然编辑前应将该文件的属性由只读和隐含修改为正常。然后打开msdos.sys，将AUTOSCAN=1改为AUTOSCAN=0即可。值为0关闭磁盘检查，值为1是缺省选项即检查磁盘，而改为2即可实现免去提示而自动检查磁盘。

四川　龚胜

读者　春花盛开问：我单位有一个对等网，我有时直接在系统的“运行”对话框中使用“\\机器名”的方式访问局域网的其他机器，但有些机器的名称中含有空格，就无法通过此方法访问了。请问如何处理？

答：很简单，只要把这种名字用引号括起就能正常访问了，比如，在系统运行对话框中键入\\“xxx　yyy”即可。对于本地的长文件名、目录名，在DOS窗口中也可以用这种方式访问，如cd “Program　Files”。

四川　龚胜

读者　何涛问：我的电脑配置较低，使用豪杰超级解霸2000看VCD时感觉效果不是很好，请问如何提高播放的流畅程度？

答：如果是在低配置电脑环境下使用《超级解霸》播放VCD，使用“黑白高速”功能可有限地提高播放速度。顺便说一下，对于使用单色方式进行视频播放，程序提供了一项“偏色处理”功能，这样可实现任意的偏红、偏绿或偏蓝显示效果。不过它需要显示卡具备YUV加速功能。其设置方式是使用鼠标指针拖动播放面板中的“单色调”项中的滑块到相应的位置。

此外，可使用鼠标单击播放面板菜单条中的“视频\修改画质”命令，从其关联界面中设置以较低的播放质量换取播放速度。还有就是应该将声音选项从“精密44kHz”调整为“正常22kHz”，也可提高播放的流畅程度。

四川　龚胜

读者　小飞鼠问：我不小心删除了桌面上Internet Explorer的快捷方式，但用一般的方法似乎无法复原，请问该如何恢复？

答：方法是右击桌面选择“新建文件夹”，然后命名文件夹为“Internet Explorer.{FBF23B42-E3F0-101B-8488-00AA003E56F8}”。注意中间不能有空格，回车确认后，原始IE快捷方式就恢复了。

四川　龚胜

读者　老孙问：我的电脑每次进入节能状态后，返回时都会出现系统没响应的情况，我从“系统信息\组件”中查得以下有问题的设备：

1）设备：ACPI IRQ Holder for PCI IRQ Steering，PNP设备ID：ACPI*PNP0C0F\00000002 错误代码：22

2）设备：ACPI IRQ Holder for PCI IRQ Steering，PNP设备ID：ACPI*PNP0C0F\00000003 错误代码：22

请问是怎么回事，如何处理？

答：从你谈到的现象看，可能的原因很多，首先从软件方面找原因，第一步是查杀病毒，然后通过“系统配置实用程序”调整开机时系统启动的程序，将不必要启动的程序一一去掉；另外你的系统对ACPI支持似乎有问题，最好不使用ACPI。实在不行的话就彻底重装系统。若通过软件处理情况没有改善的话就，可能就是硬件兼容的问题。首先请调整声卡的PCI插槽位置，S90声卡不要插在靠近AGP槽的第一条PCI槽内，当然内存、电源、主板等配件有问题都可能导致系统不稳定。除了采用“替换法”外，也没有其他更好的方法来解决这类问题了。

四川　龚胜

读者　Pipa问：我的电脑无法启动，开机后出现如下提示：HIMEM.SYS has detected unreliable XMS memory at address 00103856XMS drive not install，无法正常进入Win98，有时可以进入安全模式，请问是何原因？

答：这种现象很明显是提醒你内存有问题。请先打开机箱将内存拔下，用无水酒精擦洗一下内存条的金手指，然后换一个内存插槽插好，并将BIOS中关于内存的参数（如CAS）调得低一点。重新开机，问题未解决的话，就只能换内存了。

四川　龚胜

读者　焦急的虫子问：我的电脑在启动时提示以下信息：“STEM DISK　DISK I/O ERRORREPLACE THE DISK，and then press any key”用A盘可以启动，格式化C盘时显示为：“invalid media or track 0 bad-disk unusable”。这硬盘还有救吗？

答：从现象看你硬盘的O磁道坏了，基本上没救了。只有试一下低格，所谓“低格”是指对一块裸盘进行划分磁道和扇区、标注地址信息、设置交叉因子、修复逻辑坏道等低层操作。“低格”需要用专门与硬盘配套的软件，由于低格将可能损伤盘片磁介质，一般不到万不得以时不要对硬盘进行这种操作。

最常见的低格软件是DM，其全名为Hard Disk Management Program，能对硬盘进行低级格式化、校验等工作。目前常见的版本是DM4.5和DM5.01版，后者在进行自动启动DM时，增加了一些40MB以上的新型硬盘选择参数。DM的每一步操作都有英文提示，使用较简单。

四川　龚胜

读者　胖胖问：我的电脑出了点故障，就是在玩一些游戏的时候，玩不了多长时间就死机，而且，在进行“磁盘碎片整理”时也死机，还有经常蓝屏。另外一个主要特征是，在开机后不久，其运行速度明显减慢，鼠标在移动时，有明显的停顿，有时机箱内还有奇怪的噪音。

答：从你谈到的现象看很可能是CPU、显卡等散热不良的问题。请打开机箱，然后开机检查CPU风扇是否运转正常；显卡显示芯片上的散热片是否非常烫手，若温度很高，最好想法在散热片上安一个风扇。

四川　龚胜

读者　李胜问：我想问问用扫描仪扫入的图片里的文字，通过什么软件或方法才可以存储为文本？

答：首先用Photoshop或Photoimpact等图形软件打开你扫描的图形，存成单色的（注意：一定要单色）TIF、PCX或BMP文件，图形文件格式视你所用的OCR软件而定，我推荐使用TIF文件存盘。最后用OCR软件（印刷体字符识别软件，比如Wtocr7.0，大多数扫描仪都会附带），即可识别图形文件为可编辑的文本文件，经过简单地排版校正后，一般能有95%以上的识别率。再经过你的手工修改后，就可以使用识别出的文本文件了。

四川　龚胜

读者　Lylia问：我的电脑中有4条8M EDO内存，总共32M。我嫌太小，想拔掉一条8M的，而装进一条32M的内存，这样一来，内存就变成了32+8+8+8=56M，这允许吗？如果我插入的这条内存的牌子与原来那3条内存的牌子不同，内存之间会不会产生冲突而使速度减慢或者烧坏机器呢？

答：这样升级内存是不行的。EDO内存必须相同容量成对使用。如果你有4条内存插槽，那么1、2或3、4槽中的内存容量必须是相同的，否则系统只能识别较小的容量。如果按你上面的升级方法，32M条仍会被识别为8M，你最好买两条16M条，升级为16+16+8+8=48M。升级时能找到相同品牌、规格的产品当然最好，不过使用不同品牌的

内存，一般不会有大的问题，不过机器将以最慢的内存条工作周期为准。

四川 龚胜

读者 郑天问：我的电脑放MP3时是立体声，可是播放CD时却是单声道的。调了立体声，可还是一个喇叭响！这是怎么回事？

答：这种情况基本可以肯定是连接CD-ROM与声卡间的音频线的问题。请交换一下线序或换一根别的线。另外检查一下音量设置中有关CD的控制。

四川 龚胜

娱乐



2001年12期读者 国产零零漆问：在《魔法门VII》中，我加入光明的一方，需完成“迷雾之墙”这个任务，请问东西两边的柱子钥匙怎么拿？

答：首先，利用正对自己的左侧传送门，进入一个大厅。在此区域中各有两个长廊，长廊尽头的墙上各有3个按钮。分别按下左侧墙上右边的两个按钮和右侧墙上中间的按钮，就会有个机关打开，宝箱就会出现（西侧柱子的钥匙）。

然后，进入正对自己右侧的传送门，利用密室的升降机到底层，在尽头的大厅里有5个水池（左右各二中间一个），分别按下左右的4个按钮，中间的水池会被抽干出现一个密室，东侧柱子的钥匙就在其中。

辽宁 牛头怪王

读者 曹劲问：我最近在网上玩《半条命——反恐精英》这款游戏，我使用的是警察。恐怖分子经常把炸弹安放在放弹点内的箱子上，由于位置非常高，我方无法顺利的拆弹，只好眼睁睁地看它爆炸，请问该怎么办？

答：一般说来，对手既然可以把炸弹安放在箱子顶部，正说明该箱子是可以通过某种方式跳上去的，你要仔细观察一下周围的地形，应该能够找到可以“借用”的地形。当然，对跳跃键使用的方式和熟练程度也会在很大程度上影响跳跃的高度。

另外，如果有队友在自己身边的话，也可以采用“搭人梯”的方式，方法是先跳到队友的肩膀上，这样也可以顺利跳到箱顶拆弹。

辽宁 老六

疑难求解

读者 U2问：我的CPU是赛扬667，只有在开机自检的时候CPU的风扇才会正常运作，但是等操作系统完全启动后，风扇会自动停下来，不管运行任何程序，它都不会再转。我不知道CPU的这种工作状态是否正常，我怀疑可能和我的主板有关，我的主板是华硕CUSL2-C。另外我还想问一下，我这款CPU的正常工作温度是多少？它的极限温度是多少？因为我在用CPU检测软件检查下来，我的CPU工作温度在什么也不做的时候是在48度左右，在听音乐的时候是61度左右，在玩游戏的时候高达80度以上。我怕我的CPU烧坏就立刻关机，不知道这样工作温度是否正常。敬请帮我解答，在下不甚感激。

读者 ALAN问：最近我的电脑出现了小毛病，我不知该如何解决，请给予帮助。

1.屏幕上总是自动出现“拨号连接”的对话框，而且总也关不上，很烦人。请告诉我如何解决，不要让它总是自动出现？

2.在我用Outlook发E-Mail的时候，写完了以后，点发送键时，此邮件有时会没有响应，查毒后也没有发现病毒，请帮忙。

读者 小邪问：前几天我拿到《万王之王——乾隆王朝》，回家后卸载了《万王之王》，谁知在点击安装文件后出现了Read Registry Error 的提示框，不能安装。我试了几次后只好拿出《万王之王》安装，但是出现同样问题，于是我就把注册表里的HKEY_LOCAL_MACHINE_Software下的Lager主键给删了，就可以安装了。但是安装到一半时就会出现CopyFlieF:\SpellVoice.dl_Err code=3的提示框，点击确定后就停止安装了，两张都是这样，希望能告诉我该怎么办，谢谢。

编辑部一日

北京 云起

最近流行的“石器时代”已经让很多人“春眠不觉晓，一直到夏早”了，我也不例外。今晨，在妈妈的“谆谆教诲”下，恋恋不舍地关上我心爱的EVA零号（电脑的名字^_^），进入梦乡，此时为凌晨3:45分。当然，连锁反应就是即将迟到。

从来没觉得地铁开得这么慢，不禁崇洋媚外起来。日本的超导列车到底有多快呢？昏昏沉沉地坐在摇曳的车厢中，进入第二轮梦乡……至于梦中是否说了加到20倍速配合不遇敌，就比坐长毛象公共车快一类的话而吓跑途中旅客就不得而知了。坐过站再坐回头车，辗转中终于到了换乘4X路的车站，心里不免抱怨：为什么不修条从我家门口直接到单位门口的车道呢，方便群众难道不是值得歌功颂德的好事吗？当然，我这种群众在不在公交同志们的计算中，还是不予追究，算了。

夏季之初，柳絮仍然漫舞，真不知道我是否可以利用这个特殊的环境而大打喷嚏，落个回家休息的美差，再外加上领导们注意身体的关怀，嘿嘿，幸福就在眼前，看你如何把握。蓄好力气，集中精力，准备就绪，预备，啊……

“哦……你好。”刚准备好的喷嚏就被这声没睡醒的问候OVER了。转头看，了不得了，记者组的同事也“夏眠不觉晓”了。

来人正是记者组的组长——辰烽。他思维敏捷，才华横溢，是云起在社中相当敬畏的人（惹不起）。辰烽的凌厉在外表上是看不出的，他为人很谦和，说起话来慢条斯理，万事礼字当头，遇事一定要讲礼讲到天昏地暗为止，想必看过大话西游的朋友对此类人物不生疏。杂志社里与他相同的还有Ken，也是个万事礼当先的领导，自从上个月受到手机短信息的游说加入“263唐僧协会”后，口头语已经变成了：what's day TS today……（注：TS=唐僧）。

不知是否新买的So Cool的HACK墨镜挡住了遇到TS的恐怖，我很热情地和他打招呼，但是心里还是打鼓，希望还能碰到个同路的同事，让辰烽的教诲可以分散一下，加大“受力面积”。当然，Walker大人还是排除在人选外了，其原因有二：其一，这样只会使辰烽同志加强攻击力；其二，据我不完全观察，只要同一个车站有我和Walker大人一起等车，那就一定要等到天荒地老为止。值此即将迟到之际，我还是期望Walker大人已经到单位了。

上了车，幸运的是有坐位，更“幸运”的是和辰烽坐在一排……

“你家里可有兄弟姐妹……”My God，开始了！不知道是应该以退为进还是防守反击。从红X到帝国2的所有战术在脑海里寻了个遍，也没找到相应的对策，心中突然一阵懊恼，醒悟到书到用时方恨少的真理，怎么在家时就没把爸爸送给我的《二战战略纪实》背下来呢？于是，云起不得不接受现实——从2岁到100岁所有家底全被辰烽过了一遍，又被他给予了充分的否定！要不是因为车窗太小加上窗外警察哥哥和蔼可亲，我一定会跳出窗外直接跑步去单位的……从来没有觉得上班的路这么长！

看到“大众软件”几个招牌金字后，知道自己已经一路上功德圆满了。满面笑容地告别了辰烽，心道：好，好你个辰疯！

看了看时间，哦，正好……迟到！

网络组的清晨很安静，可能是狂人和Ben在鏖战了一夜的石器之后正处于半梦半醒之间；蓝桥是拒腐蚀永不粘，就是不玩图形MUD（……当年的UO是谁先玩来着？），在文字MUD里大练如影随形腿；小强（也就是Robot，顺应大众民心已经改名）则又在摆弄他刚搬回家的NOKIA8250，可是怎么都觉得是款女士机，给我的话倒正合适……这时候，随着“Only you”的叫声，Ken来了。大家“哗哗”地收起了手里的“闲活”，极为认真地开始干活了！比起以德服人的Lrosa，Ken的管理似乎也很见效，只要“Only you”一响起，没有人不努力工作的，看来我们都有共同点——怕了唐僧



怕小僧!

因为晚起而没有吃早点的肚子比平时敏感很多，饥饿中闻到应用组飘来阵阵“康X父”的香味。跟着味道走，见阿飞正在大快朵颐，试探问道：“阿飞呀，吃什么呢？”

阿飞看看我冒着饥饿之火的眼睛，连忙护住饭碗：“没什么，没什么，不好吃，不好吃，方便面而已。”

蹭早点计划失败，但是还有点不死心：“你为什么总吃这个牌子呀？不腻呀？”

阿飞满嘴方便面：“不腻不腻，腻乎哉？不腻也！这个，价格便宜量又足，我经常吃它。”（怎么听都像洗衣粉。）

既然在这里失败，就到别处看看吧。于是发现蓝星大哥也在品味方便面，从面盒的外表上看，可能是“统X”牌的。

蓝星大哥一见我满脸菜色慢慢踱进来，吆喝一声：“这个面经拉又经拽，经扯又经踹，只能填饱肚子，不好吃。”说罢，立刻把最后一口吞进肚子……

走了一圈也没有看到可以用来糊口的点心，只好作罢!

下午上班有点闷，听音乐是个好的调节，可是最近编辑部盛行雪村兄弟的“俺们那旮都是东北人”，常听这个，就说不好普通话了，出去溜达溜达吧，顺便把已经排好版的《水晶卷轴》手册给Lrosa看看。最近老没见他，还是蛮想念的。至于某人说他是因为云起才去另起炉灶的谣言（参见XX期《大众软件》“大众闲话”），肯定会在我们的铁定友谊面前被完全击破而无地自容（哎，别抓我没商量，中间掉了个“此人”）。《电脑新时代》是我们的姐妹刊，新刊上市三把火，当然要他来掌头勺了。

路过娱乐组，这里是云起刚到编辑部时最羡慕的地方，那时侯以为“娱乐组”顾名思义，就是娱乐的，可以天天玩！孰知他们的繁忙不亚于其它组，望着里面的忙碌，想想大软这么多年来的发展，哪一点离得开应用和娱乐呢？虽然现在我连他们的笔名和真人还对不清（**碧落**：原来你不只是路痴啊）。

Lrosa就是Lrosa，看他忙得可以双手打4个键盘了。但是，还不能放过他，把N页的手册样本堆到他面前真有一种说不出的快乐啊^O^！眼瞅他就要变色起身，忙放下一句：你好久没请客了！便急开溜，留下他单独一人在办公室里“暴走咆哮”。和他同一个楼层的还有大软的光盘组和记者组。趴在光盘组门口，看见里面的LEE和司马平安正争论着什么，看样子要打起来了，嘿嘿，有热闹看了。后来才知道，原来是因为水孩儿的话梅糖，真没出息（其实我也想吃）！碧落还是靠着墙，以一个绝Cool的动作，含情脉脉地打着电话。据司马大虾说，碧落打电话时有特异功能：身边的人怎么听也听不见他在说什么，但是电话那头总觉得他声音大。

啪！肩膀上被人重重拍了一下，原来是Sesa，光盘组的编辑，云起的优秀路伴之一。看到她，今天早上乘车的委屈辛酸，顿时涌上心头，不禁泪眼朦胧。吓得她以为拍重了，关心地问我要不要打120。有了这样好的朋友，受点委屈算什么，我咬咬牙，告诉她，我咬着自己耳朵了……

Carol姐姐也是记者组的，特有爱心，在春节前曾派给云起一盆水仙，要我培养爱心和绿色环保意识，而且天天督促我浇水。这真是苦差呀，我自己都懒得喝水呢！后来水仙终于开了，据Walker说还挺美，但是，那时云起刚好春节放假回家了。看到Carol姐姐走过来，我真怕她又给我什么任务，赶快开溜。其实云起挺有爱心的，家里的小猫已经重达15斤了，真怕动物协会勒令它减肥。

今天没有看见记者组中云起最最佩服的生铁，他是编辑部最有个性的人。最近我特喜欢他的鞋，标准的德州牛仔鞋，可是，我怎么找不到鞋后的超酷马刺，下回看见他一定问问。

赶回去继续工作，今天的活儿才做了一半，需要抓紧时间了。坐在座位上，耳边又响起雪村兄弟的“俺们那旮都是东北人”，明显是从狂人机器里传出的，受不了了……我微笑着朝狂人走去。这时候，Ken说话了：“你不想听吗？你不想听，你可以和狂人说嘛……大家不要犯嗔嘛……不要打人呀，打人是不好的……（为了节省键盘，这里去掉1000字）

丧气地想，今天我要加班了……

一天工作结束了，有点疲惫，背好包，走在去车站的路上。告诉自己，上车最好有座，否则站一个多小时真的很累。嗯？不对，车站有个熟悉的身影，是……辰烽！转身便跑，边跑边掏出手机，拨通家里的电话：“喂，今天我回家可能晚……不是出去玩……我得走着回去！”

#·#·¥·#·#

第六届大众软件奖系列活动之六

2000-2001年度最佳文章和最佳栏目评选

刚送走《大众软件》第100期，六周年的生日就将接踵而来，中间还夹杂着乔迁新居的杂乱、100+100无法预测的推迟发行，编辑部的大编小编们都是脑内一团麻。

最近一年来，我们经历了大众软件五周年、2000年年底的大改版、大软第100期等等比较重要的事情，小编们经常收到大家寄来的各种信件。其他读者虽然没有直接和编辑部对话，但看了这么久，心里面也一定积累了很多的想法吧。现在，我们准备把从2000年第12期至2001年第11期，整整一年共计24期的《大众软件》杂志给你，有什么批评、鼓励、建议、意见，请直接表达在选票上吧。

此次评选非常简单，请你从候选的杂志中选出你最喜欢的栏目和最喜欢的作品。另外，对本刊有什么评价或者具体建议，也可以自由发言。本次活动自见刊之日起开始，8月10日截止，以当地邮戳为准。**选票请寄**：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层，《大众软件》编辑部收，邮政编码：100036。请在信封正面左下方注明“**大众软件奖系列活动之六**”。评选结果及幸运读者名单将在本刊今年第18期刊出。

我们将从所有读者的投票中抽出100名幸运读者，赠送礼品。还将抽出**2名特别幸运**的读者，他们将被**邀请到北京参加第六届大众软件奖颁奖大会（差旅费由本社提供）**。

荣获跨年度最佳作品奖的2位作者将按惯例被聘为**本刊特约作者，并获得奖金1000元，同时也将被邀请到北京参加第六届大众软件奖颁奖大会**。

我们希望能通过每年的“双最佳评选”活动，进一步促进读者、作者、编辑三方的交流，使我们获得更多的知心朋友和更多更好的有益建议，以便今后做出更受大家喜爱的杂志。

幸运读者奖品：大众软件奖奖券1张

《大众软件》2000—2001年度最佳文章和最佳栏目评选选票

姓名________ 性别________ 年龄________

电话________ E-mail________

地址________________ 邮编________

最喜欢的文章 1.____年____期____页

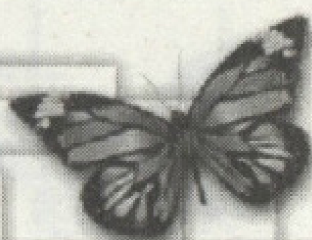
2.____年____期____页

3.____年____期____页

最喜欢的栏目 1.________ 2.________ 3.________

简单寄语

注：1.最喜欢的文章和栏目可以少选，但最多不能超过3篇（个）；2.本选票复制、复印有效。



第六届大众软件奖系列活动之三

《爱的记忆》征文大赛揭晓

由晶合互动公司与《大众软件》杂志社合作推出的《爱的记忆》征文大赛在持续了两个月之后于6月20日正式闭幕，感谢大家的积极参与。本次大赛佳作荟萃，我们将在《水晶宝合》（大众软件CD）中刊登部分获奖征文。以下是这次征文活动的获奖名单：

一等奖3名：ATI Radeon 显卡1块

广西 江如枫 **天津** 单滨 **北京** 阴小文

优秀奖15名：《爱的记忆——我心中的名字》豪华版1套

陕西 端木雅才 **上海** 顾骏 **上海** 邵文瑾 **四川** 曾杰 **北京** 李鑫
湖南 聂微 **河北** 孙海智 **南京** 夏浩 **山东** 陈雪莲 **四川** 刘亮
上海 汪颖 **四川** 聂嘉 **云南** 曾好阳 **广东** 余家恺 **河南** 张冬

参与奖100名：大众软件奖奖券1张

（名单略）

附：一等奖获得者江如枫的文章节选：

天上飘起了细细的雨丝，轻轻抚过我的脸。闪烁的霓虹伴随冷风远去。我下意识的用脖子上的围巾抹了抹鼻子。

“又拿围巾擦鼻子了，真不是好习惯！”每逢玲这样嗔怪，我都会呵她的痒痒。可是，看着褐色的夜空，我突然发现，自己真正是“形影相吊”。寂寞，孤独，这枚苦涩的果，是我亲手栽种的，我正在品尝收获，而没有半点喜悦。

我没有怨言。

傲气使我蔑视寂寞。或许，我这一生注定与坎坷相伴，无法给郑玲子——我的女友带来永远的幸福，但我的心里已经拥有这份刻骨铭心的感情，在今后的岁月里，我将骄傲我的拥有，将会对它无比珍视。

……

玲子，你现在在那边还好吗？那边的阳光，是不是比我们这里要温和？那里的天空，是不是比我们这里要清澈？那里的花，是不是比我们这里要美丽？我现在所说的这些，都是为了能消褪我在你心里的痕迹，令你可以在全新的环境里解放自己的精神，努力实现自己的梦。记住，生活是自己的，自己希望生活是什么颜色，就要去实现呀。不必担心我，我的快乐也和你同在。我还要坚持的是，我的烦恼、伤痛，只属于我自己，你和我的朋友们都无权过问。只要你幸福，我就会快乐。

情人节就要到了。漫天的星星，都在向你祝福呢。我身边的街道，依旧寒冷。我的心仍然落寞。我仍会用我所有的热情，对待每一个朋友。可是，为什么我不能……不能拿整颗心去关爱善待我的恋人……为什么我的唇角，会在你离开的时候，被你的泪珠浸透……为什么三万英尺的云里，你见到的只是我哭湿的枕巾……

“师父！”我轻轻地叫了一声，相信他就坐在房间的另一端，正以严厉的目光看着我。

没有回应，只有余音袅袅在这个大房间里回荡着。

前边是师父修炼的蒲团，梨木小几上横陈着一把装饰华丽的长剑，那是师父的昆吾剑。

我在小几前坐下，静静等着师父，目光掠过那把昆吾剑，心中不由窜起一个非份的念头。传说昆吾剑是古将应龙斩巨鲸所得，迎风断发锋利无比，而且斩人首级时滴血不侵，应龙就曾用它斩杀了魔神蚩尤的81个兄弟，后来应龙将它献给了黄帝，成为黄帝的随身佩剑。

能见到这等上古的宝剑对于练功人来说，真是莫大的福缘。

当我的手抚摸它的皮鞘时，手上感觉到一股刺骨的冰凉，当我将剑从鞘里缓缓拉出时，感觉到劲风从背后飒然袭来。

是不是师父已到了房里？看到我擅动昆吾宝剑而出手惩戒？

回头的时候看到一个身影朝我飞扑而来，惊惶地倒退那人影又顷刻间倒下，撞倒了炼丹炉发出巨大的声响。



我急步上前探看僵卧在地的人，就着地上的炭火望去，发现他居然是福大管家。他的脸上一片惨白，胸口鲜血殷红，不由大惊失色。

福大管家名叫福禔卿，虽然不懂半毫的武功，却负责打理剑门的一切事务。他是剑门中德高望重的长辈，连掌门南林天都要称他一声先生。

这时门外步声杂沓，想是师兄们听到了丹房里的响动前来察探。

大门被撞开，房间里瞬间被烛火照个通明，众位师兄望着我，脸上一闪而过的是错愕的表情，代之的是一种愤怒和鄙视。

而我，手里拿着滴血不侵的昆吾剑，僵立在福大管家的尸体前。

“淳师弟？为什么要这样做？”

“定是他偷入炼丹房不小心被福大管家撞见，才动了杀心。”

“被御剑门养了16年，没想到竟会做出这等令人不齿的丑事，真是狼子祸心。”

“他到炼丹房来做什么？偷丹还是窃剑？”

我无意辩白，眼光从手里的剑锋上移开，抬起头四处寻望大师兄的身影。这种境地，唯有他能够证明我的清白。

“淳浩天！”是大师兄的声音，我心头狂喜循声望去。

南林彻从墙边的阴影里走了出来，脸上是严肃沉痛的表情。

“没有想到，淳师弟竟会做出这种事！擅入炼丹房窃剑杀人。”当话从他的口中说出时，我几乎不相信自己的耳朵。“这种作为岂是名门正派的行迳？更何况御剑门养了你16年……”

我的脑海一片空白，眼前的师兄们已朝我移动过来，想是要捉我去请师父发落。他们的手中没有武器，想是知道我武功低微而不屑于拔剑。

我的胸腔有股怒火在膨胀，忽然将手中的昆吾剑一挥，师兄们迅速朝两侧闪去，我像一头失控的疯牛往门外撞去。

阳光，再一次照在我的脸上身上，这种感觉真好，似乎暂时让我忘掉那些鄙视的目光和激愤的话语，还有大师兄那沉痛的表情。

迈出炼丹房的时候，身后的师兄们已经追了上来，也听到身后的剑刃在空中嘶鸣的声音。

一道人影朝我扑来，那人的手中握着一把晶莹的短剑，恍错间我认出那是毓湘。剑似流星，又如穿花的蛱蝶飞过优美的弧线，呜咽着贯入胸口。在那一瞬间，我又闻到了那怡人的香气，恍惚中看到摇摆的玉佩，白衣袖里的素手纤纤……

“都想起来了吗？”侍剑冷冷地望着我。

我无法回避她的目光，心头忽然一阵绞痛。

“你并没有失去从前的记忆，只是被我封藏了而已”，侍剑说道：“我知道，被朋友和爱人背叛的滋味不会好受，所以我才想帮你忘掉过去。”

“还好，你没有令我失望！”侍剑复又拉起

我的手，沿着虹桥走过去。

看来我真的远隔人间了，那殷红的夕阳、招展的旗帜、袭人的香气、蛱蝶般的剑光再一次在眼前闪过，那似喜还嗔的目光却久挥不去地缠绕心头。

司徒毓湘，这是怎样的名字，为何会这样的深刻，是因为我曾深深地爱过她，还是因为我曾死在她的剑下？

侍剑领着我走进一间石室，这里除了一尊石像再无它物。

不知为什么，我对这尊石像竟有一种熟悉的感觉。

这座石像看上去阔有8尺，高约3丈，与其说是石像，倒不如说是块石头，仅仅有点人形而已。

“难道神仙也有膜拜神像的习惯吗？”我问道。

“它不是神像，是被封印的剑灵，我的主人。”侍剑答道。她的声音犹若冰块落地一样清脆，话语间泛着一贯的冰凉。“涿鹿大战结束，剑神凭着修罗剑打开了灵中界的大门，决定在这灵中仙界隐居下去。不久三教之首循踪而至，趁修罗剑不在身边的时候出手打倒了他，太上老君用乾坤丹炉将剑灵和剑形分离出来，元始天尊用头上的金簪将剑灵划上一道符咒，释迦牟尼则用佛掌砌起一道佛墙将他封印在了里面。几千年之后，佛墙受里面剑灵的感应变成了这尊石像。”

望着石像，没有想到里面竟然封印着剑神的灵魂，想必剑神生前也是如此威武高大吧。

“孩子，你来了吗？”一个沉浑的声音在我耳中轰鸣。

谁，谁在对我说话？我一片茫然，四顾寻望。

“是剑灵，他在对你说话。”侍剑冷冷地对我说道。“虽然他没有了躯体外形，还是可以与你用心语交谈的。”

“是的，孩子。”剑灵说道：“几千年来就一直等着你的到来，我的孩子，在三界之中唯有你能够救我。”

我？为什么？仅仅一闪而过的念头，剑灵似乎已经听到，他继续说道：“只因为你是灵剑门的弟子，简单地说你拥有我的血脉，只有你才能拿起剑形五珠，将我的躯体还原。”

听着剑灵的心语，我惊异地抬头望向石像，从小以来我从来不知自已的身世，只知是师父南林天回洛阳的途中把我从濒死的边缘救回来的，那个时候我才6个月大。难道我真的是灵剑门的后人？那为何剑灵说我拥有他的血脉？

剑灵似已知道我的疑惑，说道：“当初我为了天下苍生转世为人的时候，对自已的身世并不知晓，在洛水之滨结庐而居，娶妻生子过着清静无为的生活。由于我们临水而居，我的儿子又生性仁厚，便给他起了个名字叫淳。当九天玄女出现在我面前的时候，她将西王母的交梨之汁滴在了我的双眼上，让我看到前生今世，也让我明白原是天上的剑神，转生的目的就是为了协助黄帝打败蚩尤，于是我拿起仙女赠给的修罗剑离开了家门。没想到这一步踏出去，不仅消灭了敌人，也消灭了自已。”

“那么，我就是淳的后代吗？”

“灵剑门的掌门世代都姓淳，也确是我的后代，但是几千年以来，你是唯一体内流着神血的人。”剑灵道。

“流着神血的人？”我喃喃自语。

“是的，剑神的血液。你是几千年来唯一拥有我血液的人，只有流着神血的人才可以来到这灵中界，才可以收集剑形五珠，解开我身上的封印。”我可以觉出剑灵的喜悦，几千年的枯寂就是为了等待我的到来。

“如果你不出现的话，或许，我们还要等上几千年。”剑灵继续说道。

“那么，我如何才能收集到五珠，又如何能解开封印呢？”我不知该如何称呼剑灵，面对自已生命的缔造者，我的祖先。我此时理解了侍剑话中的含义，原来解救我的祖先便是我一生注定的天命。

剑灵说道：“那五珠是我的躯体，是我生命的一部分，当初太上老君将我的躯体炼化成五颗珠子，然后封在镇炉之宝内投落冰原，拥有神血的人才能够凭藉感应找到它们。拿到五珠之后将它们带到我的面前，用修罗剑解开佛石封印，将剑形五珠与剑灵合而为一，这样我就可以复生了。”从剑灵的话语我感觉到他激动的心情，仿佛那一刻即在眼前。

“从这佛石的桎梏中解脱出来，我便跳出三界之外不再受三教之首的管束了，继续过着清静无为的生活。你呢，我的孩子，拿着修罗剑便可以自由往来仙人两界了，也相当于拥有了不死的生命，从此再也不用理会人间的烦恼事了。”这时，侍剑已捧来那把修罗剑，将它沉沉地悬在了我的腰间。

听着剑灵的话语，我的心中忽然一阵触痛，想起那如花的笑靥、握着短剑那春葱般的手指，说道：“剑灵，在解救你之前，我要回洛阳一趟。”

剑灵似乎长叹了一声，沉沉地说道：“虽然知道九死一生，我还是不忍拂逆你的心意，一切的

真相总归要由你自已揭开，去吧，我的孩子！”

接着眼前闪过一道白光，那道光芒将我周身包围起来，随后听到一阵蛙鸣声。

夕阳西沉的傍晚，一轮白月已悄悄地挂上树梢。

我坐在洛河岸边，望着那簇迟开的兰花，香气依然，却不见毓湘的身影。

剑灵的话语仍在心底久久回荡着。

“一切的真相总归要由你自已揭开。”

那究竟是怎样的真相?

枝影横斜水清浅，暗香浮动月黄昏。

同样的景色，我却早已没有闻香看花的心情。

我必须要尽快找到毓湘，向她询问真相。

我踏上洛水桥头，夕阳正缓缓沉向西山，老街上依然人影如织，倚栏遥望，御剑门的旗帜还在迎风飘扬。

当我走上街头的时候，看到人们脸上惊骇的表情和闪躲的身影，仿佛我是刚从地狱归来的厉鬼。

其中还有几张熟悉的脸，他们是御剑门的弟子。

御剑门的大门敞开着，守卫已不知跑到哪里去了，大门上原本髹得鲜亮的颜彩，已被风雨侵剥得陈旧不堪。

我步入中庭，牡丹盛开如霞，这时我听到了毓湘的声音。

“阿虎，阿豹，不要跑远了！”随着喊声，一对顽皮的小童从曲廊那边跑了过来，随后，我看到毓湘的身影。

啪嗒！一幅刺绣落在了地上。毓湘看到我时，她整个人僵立在那里，脸上闪过一道难以置信的神色。

我在笑，努力地对着她笑着，就像在洛水河边，她挥拳打来时我的笑容一样。

“爹爹！”那对孩童娇笑着扑入一个人的怀中。

那个人，是南林彻。

当他看到我时，脸上是一副错愕的表情，随后他将孩童放到身后。待他站起身形时，手上已多了一把晶莹闪亮的长剑。

脚步杂沓，顷刻间弟子们已从各个角落围了上来，他们原本是在这里埋伏好了的，手里拿着武器一步步地紧逼过来。

“淳浩天，不管你是人是鬼，你休想再在御剑门为非作恶。”南林彻喝道。

那一干弟子也在这一声大喝中壮了胆色，迅速移动脚步冲上来。

“是啊，这个窃剑杀人的叛徒失踪了5年，居然还敢踏入御剑门。”弟子们一边攻上来，一边嘈乱地呼喝着。

5年？难道我在灵中界那一天，竟是世上的5年时光么？

而毓湘已嫁给了大师兄，还生下了一对儿女。

人影逼近了，我感觉得到他们胆怯闪缩的眼神。

我无意躲避，也无意反抗。我本是门内最差的弟子，武功低微得连仆人都瞧不起。

我实在不值得他们这样明火执杖，如临大敌地埋伏围袭的。

那柄上古神兵修罗剑仍然悬在腰间，我的手指甚至连动都没有动它一下。

我只是将目光定定地望着毓湘，轻轻地问一句：“为什么？”

声音很小很低，但我相信她能够听见。

当绳索捆在身上时，我没有一丝的慌乱；当拳脚相加时，我没有感到一丝的疼痛。

当我被摘走了修罗剑拖向后院时，眼睛仍然紧紧盯着毓湘，看着她微微颤动的、有些青紫的双唇。

地牢里黑得不见五指，我早就听说门里有这样一个关押死囚的地方。

在黑暗中飘荡着腐朽的味道，间杂着轻微的喘息声。那绝不是我的喘息，难道，这里还关着别人?

正纳闷时，不远处传来几声轻咳。

“谁？”我问道。

咳声停止了，代之的是一只毛茸茸的大手在我脸上摩挲着。

“你好啊，孩子！”黑暗中那人说道，“也是被南林天那老贼害的吗？”

“你是谁？”我继续问道。

“听说过玄剑门吗？”那个老人问道。

玄剑门？我知道是四大剑门之一。四大剑门是武林中的顶尖剑派，其中灵剑门已于十多年前绝迹江湖，传闻说有人于一夜之间将灵剑门血洗，其门人便再也没有在世上出现过。而现在，我便是灵剑门的唯一传人。

天剑门以悬壶济世为主旨，对于武功之道并不看重。

玄剑门秉承老子学说，将玄之又玄的法门融于剑术之中，因此世人有玄剑门剑术不着尘烟之说。但是这个门派淡泊名利，已很少在武林中走动了。

而论势力、威望则以我们御剑门为最，它在师父南林天的率领下日益壮大，5年一次的名剑大会上，其它的剑门都唯林天南马首是瞻。

（未完待续）



大众软件服务快车

广告索引

搭乘东方专列 驰骋IT世界

实达铭泰

H-soft 电脑必备

Sunway 东方快车 系列软件

东方光驱魔术师

创造永不磨损的光驱

软硬兼施 物超所值

轻松创建多达23个虚拟光驱
支持所有主流光盘格式
虚拟光盘文件不怕病毒感染
安全备份数据的首选方案
虚拟光盘读取速度更快，更准确
相当于200倍速的光驱
比同类软件快3倍
为光盘添加注释，方便易用
光盘文件压缩比高达60%
延长光驱使用寿命10倍以上
支持多张多媒体教学光盘的模拟

首批特惠39元
新品上市



同期上市产品：《东方立体专家》《东方遥控专家》

邮购免邮资

还等什么，赶快试试吧！更多惊喜，更"美"的享受，尽在《东方光驱魔术师》。
邮购地址：北京市海淀区中关村南大街6号中电大厦10# 邮编：100086
收件人：实达铭泰 Http://www.sunv.com 电话：010-62501955转客服部

大众软件邮购中心

读者朋友们您们好：

如果您错过了订阅全年《大众软件》不要紧，大众软件邮购中心将为您提供下半年邮订服务。2001年《大众软件》杂志（半月刊，半年78元）、光盘（月刊，半年120元）和《电脑新时代》杂志（月刊，半年36元），您从邮购中心订阅杂志，平寄邮费免收，挂号邮寄每期加收挂号费2元。另外，2001年上半年1-10期杂志邮购中心均有存货，如您需要订阅杂志的话可直接汇款邮购。若有不明白的地方请打**010-82634092 82634107**与邮购中心联系。

暑期奖多多、送多多

从即日起，凡在邮购中心邮购任何一款软件或加入金卡会员的读者，均可得到大富翁5的人物卡一张，另外邮购大富翁5的读者，还可得到一套大富翁5的书签。购联众年卡1张，送"联众世界"游戏扑克一副，购季卡1张，送笔一只。多买多送，送完为止！

还有大奖呢！！！！！！

在今年的**9月15日**我们会从中抽出一等奖一名，奖品：MP3随身听一部；二等奖二名，奖品：CD随身听一部；三等奖三名，奖品：晶合世纪风一套；纪念奖十名，五周年水晶宝合一套。

心动了吧！快快行动吧！

晶合时代总代理新品

产品	价格
大富翁5	48/48
红月	38/38
红月（月费卡）	28/28
红月（小时卡）	15/15
大法师	35/30
联众会员年卡	120/120
联众会员季卡	35/35
联众会员年卡套装	128/128
联众会员季卡套装	48/48
真命天子黄金版	48/45
钢铁战场	68/65
中华客栈2之满汉全席	38/35
千年(客户端)	38/35
千年(储值卡)	28/25
绵羊传奇	38/35
太空终结者	58/52
吸血鬼德古拉之魔体复活	58/52
精灵幻境	28/25
精灵幻境2	38/35
新天使帝国（珍藏版）	68/62
石器时代(游戏盘)	29/26
WGS会员卡(620点)	30/27
WGS会员卡(1060点)	50/45
千年(月费卡)	28/25
万智牌	
启示录预组套牌	80/75
启示录补充包	25/25
2000年冠军套牌	90/85
第七版起始牌(中文版)	65/60
第七版补充包(中文版)	25/25
三国起始牌(中文版)	50/45
三国补充包(中文版)	20/20
三国预组(中文版)	50/45
大战役比赛用牌(中文版)	80/75
大战役补充包(中文版)	25/25
时空转移预组套牌(中文版)	80/75
时空转移补充包(中文版)	25/25
预言起始牌(英文版)	80/75
预言补充包(英文版)	25/25
玛凯迪亚起始包(英文版)	80/75
玛凯迪亚补充包(英文版)	25/25
红色牌套	60/60
黑色牌套	60/60
万智牌九格牌模	4/4
进口生命计数器	50/45
时空转移英文牌盒	100/90
时空转移肥包	200/180
启示录英文牌盒	100/90
启示录肥包	200/180
七版推广手册	5/5

（凡购买价值100元以上万智牌者，赠万智牌玩家手册一本，数量有限赠完为止。）

其它产品目录，请见上一期杂志（13期）

2001年6月份
晶合时代
"金卡会员"
中奖名单

姓名	地区
胡晶石	湖北
杨烁	山东
杨杰松	福建
郑恒	广东
傅佳佳	浙江
王庆凤	河北
吴杨	四川
陈千军	广东
杨钦文	四川
韦小龙	广西



北京晶合时代软件技术有限公司
晶合软件销售连锁组织

邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱
邮政编码：100089
咨询电话：010-82634107、82634092
E-mail:jhyf@jhpop.com.cn
点击jhpop.com，您可在"晶合软商网"上直接选购产品！

万众 骏网 合力 软件分销组织总经销

万众分销 · 必属精品

围棋经典 · 定式



是围棋学习中的基本功，也是围棋平衡文化中的精髓

28元

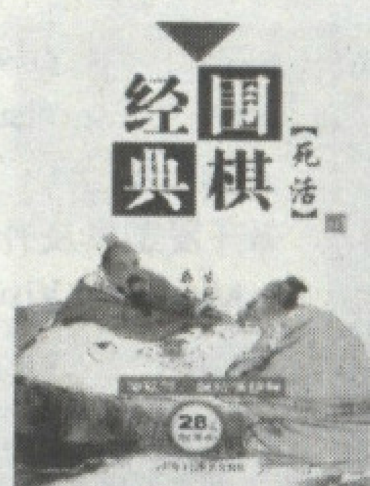
围棋经典 · 官子



在围棋对局中决定胜负，总揽全局

28元

围棋经典 · 死活



是围棋胜负对决的焦点，也是围棋精妙所在

28元

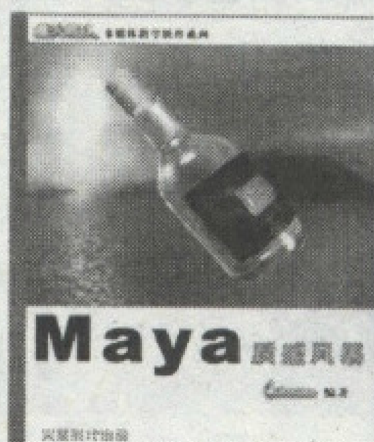
Maya- 造型风暴



全面学习Maya的基础和建模知识。以精彩范例为教学，剖析全部的建模命令，公开最高阶的角色建模技术，成为真正的电脑雕塑家。

2CD 126元
赠600页手册

Maya- 质感风暴



全面学习Maya的材质、贴图、灯光、摄影、环境气氛、渲染知识和顶级三维彩绘软件DeepPaint3D，彻底解决贴图问题，瞬间制作出广告专用的亮丽材质。

3CD 100元
赠500页全彩手册

中国法律法规大全 2001

e法律0距离

一盘在手，百法皆通



法律法规司法解释近3000件
权威的判例300余件
历年律考试题与答案
中外法律网址大全
导航、检索、超文本链接三维查询

38元

律师考试辅导

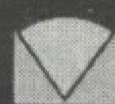


北大法学院
13位教授，
博士主讲
名师名校全程
语音授课

98元

北大法律网校律考专家委员会审定
附送历年全国律师资格考试试题及答案
附送2001年全国律师资格考试必读法律法规
赠送价值100元法律网校模拟考试

诚邀全国软件开发厂商、软件开发小组加盟　诚征全国各地经销商、代理商



特约邮购
万众软件俱乐部

电　　话：010-62510109、62510224(24小时)
汇款地址：北京双榆树101号信箱
网　　址：www.wzclub.com/www.800j.com
总部地址：北京海淀路171号大华写字楼B335

联 系 人：罗雪松
邮　　编：100086
电子信箱：www3w@263.net
批发业务：010-82627435/36/37/38/39

（邮购免邮资）

万众 骏网合力 软件分销组织总经销

万众分销 · 头展精品

程序员加油站－应用程序篇（上）



- Microsoft Visual c++
- Microsoft Visual Basic
- Borland c++ & Delphi
- 开发工具及升级包荟萃
- Microsoft Visual c++
- Borland c++ & Delphi

赠126页编程宝典 28元2CD

程序员加油站－应用程序篇（下）



- Microsoft Visual c++
- Microsoft Visual Basic
- Active X 控件
- Microsoft Visual c++
- Borland c++ & Delphi
- 开发工具及升级包荟萃

赠129页编程宝典 28元2CD

源码超市

——10000种源代码精粹



38元 2CD

《源码超市》——带你进入另一重编程境界！

赠 128页精美手册

中华历史文库



博大精深的思想内涵
万代相传的典藏价值
恢宏壮阔的历史画卷
包罗万象的史实资件

168元 6CD

二十六史 资治通鉴 续资治通鉴

精选全能补丁库

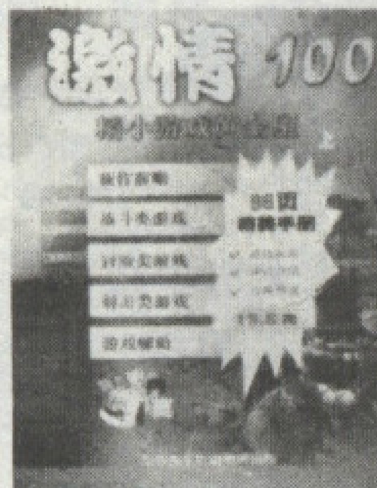


29元 2CD

你还在为你的软件BUG发愁吗？
10大类40小类近万个补丁，
还有什么补不上？

激情100（上）

——精小游戏黄金屋

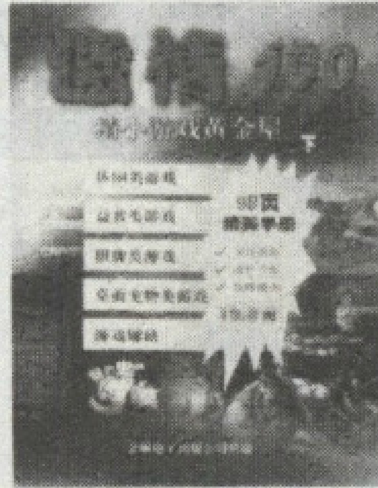


- 新作前瞻
- 战斗类游戏
- 冒险类游戏
- 射击类游戏
- 游戏辅助

赠96页精美手册 19.8元

激情100（下）

——精小游戏黄金屋



- 休闲类游戏
- 益智类游戏
- 棋牌类游戏
- 桌面宠物类游戏
- 游戏辅助

赠96页精美手册 19.8元

电脑音乐制作大师



- MP3、MIDI专题
- WAV CD专题
- MPG NVI、RM VCD专题
- 自建工作室指南
- 相关软件、相关硬件专题

赠240页手册 28元

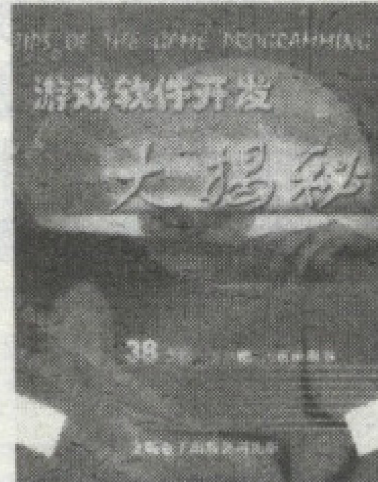
网络终极宝典



- 网络800问
- 网速总动员
- 网络工具大全
- 教您做网页
- 黑客防线
- 超值附送大礼包

4CD+实用手册 48元

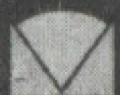
游戏软件开发大揭秘



官方开发工具专集
权威游戏开发资源大全

赠116页手册 38元2CD

诚邀全国软件开发厂商、软件开发小组加盟 诚征全国各地经销商、代理商



特约邮购 万众软件俱乐部

电　话：010-62510109、62510224(24小时)
汇款地址：北京双榆树101号信箱
网　址：www.wzclub.com/www.800j.com
总部地址：北京海淀路171号大华写字楼B335

联系人：罗雪松
邮　编：100081
电子信箱：www3w@263.net
批发业务：010-82627435/36/37/38/39

（邮购免邮资）

全球前五大专业主机板制造商

ABIT
升技电脑

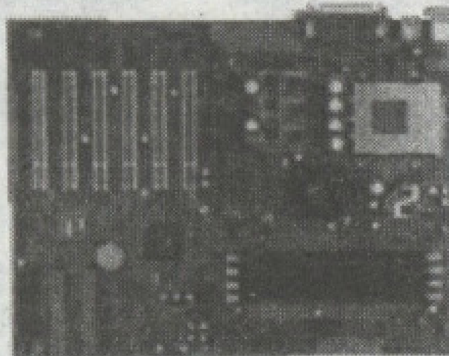
领先科技，
升技带您进入
全新DDR时代

888

升技产品最新获奖信息
ITdoor.net 编辑推荐
ITdoor.net 最佳性能

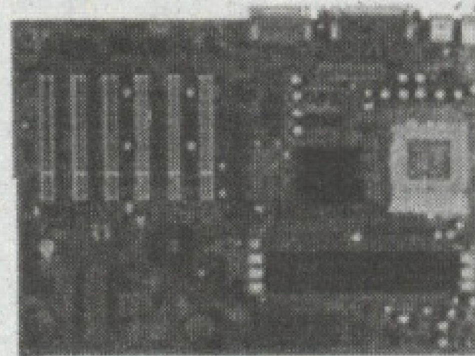
ABIT KG7-RAID

* 采用AMD761和VIA686B芯片组
* 支持266外频，SocketA/ATX结构
* 4根DIMM最高支持4GB PC1600/2100 DDR内存
* 4个IDE接口，支持UDMA33/66/100设备
* 1个AGP/6个PCI
* 支持RAID功能(0、1、0+1模式)
* 采用SoftmenuIII专利技术



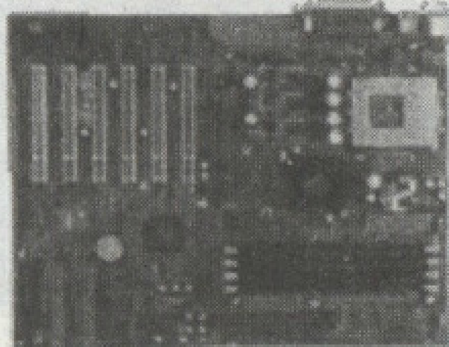
ABIT VR6-RAID

* 采用VIA Pro266T/VT8233芯片组
* 支持Tualatin/coppermine-T Intel PIII CPU
* 3根DIMM最高支持3GB PC1600/2100 DDR内存
* 4个IDE接口，支持UDMA33/66/100设备
* 1个AGP/6个PCI，内建AC7、CODEC声卡
* 支持RAID功能(0、1、0+1模式)
* 采用SoftmenuIII专利技术



ABIT KR7-RAID

* 采用VIA KT266/VT8233芯片组
* 支持266外频，SocketA/ATX结构
* 4根DIMM最高支持4GB PC1600/2100 DDR内存
* 4个IDE接口，支持UDMA33/66/100设备
* 1个AGP/6个PCI
* 支持RAID功能(0、1、0+1模式)
* 采用SoftmenuIII专利技术



DDR

2001全球前三大主机板品牌

升技电脑公司(ABIT)，成立于1989年，是全球前五大主板专业制造商。基于"提升品质，创新技术"的理念，1998年首创软跳线技术SoftMenu"设定CPU参数。更定下2005年成为全球主机板第一品牌的目标。

升技坚信"您的满意，就是对我们最大的肯定！



ABIT
Your Reliable Partner

升技电脑(香港)有限公司
电话 021-6235 1829
传真 021-6235 1832
市场推广 E-mail:market@abit.com.cn
技术支持 E-mail:fae@abit.com.cn

特约代理商

东北区
哈尔滨天翼0451-2530088
哈尔滨戈威0451-2526256
长春科高0431-5669901
长春曙光0431-5670068
沈阳泰戈尔024-23967216
沈阳万顺通024-23967126
大连仙宣0411-3642898

华北区
河南汇科0371-3838501
济南联众0531-6462321
济南雷驰0531-8587286
青岛达智0532-3809541
烟台联创0535-6646516
郑州仕德0371-3574179
郑州易普0371-3973366
南阳四达0377-3161224

华东区
上海昆一021-64450201
无锡昆一0510-2730244
杭州昆一0571-8065715
杭州锐克0571-8806180
常州昆一0519-6690711
南京格林025-3610051
南京天技025-3370022
温州大名0577-8836886
宁波黎英0574-7283778
宁波荣正0574-7346181
合肥国联0551-3665158
湖北新特联盟027-87868164
武汉奥德027-87882871

华南区
广州超航020-87531270
福州金山0591-7562023
福州金创源0591-3362518
长沙科远0731-4190124
南宁旭科0771-5334100
南宁风行0771-5316675
南昌世恒0791-6275863
南昌沪鑫0791-6301061

西区
成都超航028-5441573
西安双竣029-5527582
兰州万胜0931-8275398
重庆八达023-68790719
昆明金利0871-5112879
贵州三超0851-5869294
贵州康普0851-5286438

GENUINE
北京捷元010-68
上海捷和021-65
深圳捷茂0755-2

提升品质 创新技术

升技中文网站:www.abit.com.cn
3721中文网址:升技电脑(或DDR主板

新華世紀
专业软件发行商



超值优惠价 ¥38.00

TXT .DOC .PDF .HTML
Adobe Acrobat Reader Microsoft Word
English Chinese 中文 英文

新华音霸让电脑说话

字正腔圆，优美流畅！

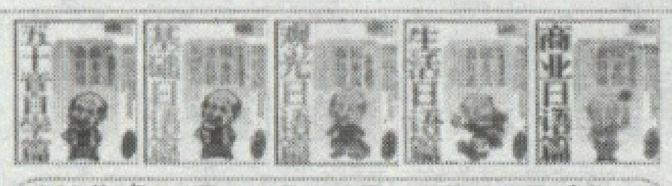
朗读TXT、MS-Word、INTERNET、PDF等多种格式的电子文档。
直接嵌入MS-Word、Acrobat Reader软件，使其具有朗读功能。
支持中文繁简体，实现中英文混读。
应用汉语TTVS（Text To Audio Visual Speech）技术，显示具有口型变化的动画模型（Talking Head）。

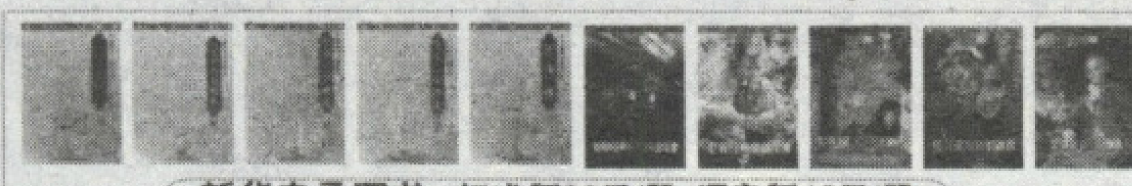
买新华世纪软件，获新华正版大奖！支持中国正版软件事业有你一份！
购买任何一款新华世纪软件的消费者均有两次抽奖机会，惊喜大奖等着你！（详情请见每套产品内抽奖卡有关说明）　诚征全国各地经销商、代理商及……

北京新华世纪数码软件有限公司　发行
地址：北京市西城区北礼士路135号（新华书店总店院内）　邮编：100037
电话：010-88383681/82/83/84 销售热线：010-88383685/86 传真：010-88383678
Http://www.xhrj.com　　e-mail:sales@xhrj.com

北京炎黄新星网络科技有限公司
清华大学华意语音计算研究中心　制作
地址：北京海淀区白石桥路甲54号方圆大厦10层
电话：010-88026479/80/81/82/83　传真：010-88026247

新华世纪 软件精品




新华电子图书　标准版28元/册　语音版49元/册


教育游戏软件28元/册

电脑报 **兴四方总代新品**　网上购物: www.hoyodo.com

学Auto CAD　再造悉尼歌剧院

本套多媒体教学光盘系统深入的讲解利用AutoCAD使你经历悉尼歌剧院规划和设计的过程，体验设计师的感受。



学AutoCAD2000再造悉尼歌剧院多媒体教学光盘是结合现代化多媒体技术，运用形象化教学的思路教国人如何以最快的速度学会使用AutoCAD这套功能强大的绘图软件处理软件。

定价：68元（2CD）

疯狂单词WordsLover（精华版）

集多项首创，及国产第一款单词屏保于一体，智能化程度很高的单词记忆软件即将上市



疯狂单词在总结比较了数十种传统单词速记法的基础上，结合先进的计算机AI技术，首创了WY（无忧）单词记忆智能系统、智能单词联想系统、词汇记法自动分析生成系统，被认为智能化程度最高的单词记忆软件。更兼有先进的TTS语音技术和从小学到专业英语的数十个词汇库。

定价：38元（2CD）

多媒体、课件制作工具　超魔2000

制作课程的多媒体教案：企业演示资料、多媒体纪念册　相册：网页生成



★企业：制作展示会、演示资料、产品宣传的CD作品。★公共机关/团体：大众宣传、档案储存、面向教育的研讨会、选举宣传资料等。★学校：制作课程的多媒体教案、中学和大学的多媒体教材、毕业纪念册等。★个人：制作个人作品集、结婚纪念册、家庭相册、幼儿相册、家庭记事录等CD。

定价：58元（1CD）

二维CAD系统——CB-CAD

定价：170元

操作简单、直观，只要会用鼠标的基本操作。不仅适用于专门的设计业务，还广泛适用业务评估、方案设计、施工设计、地图、电路图等诸多领域。

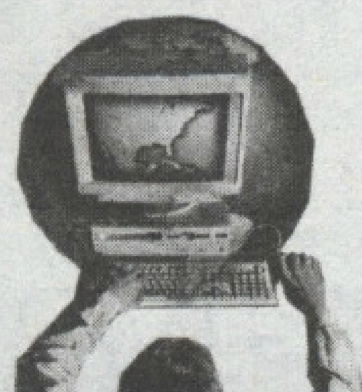
三大特点：**简单**——完备的2D制图功能，操作直观、简单，只需根据提示信息，即使没有操作手册也能使用。

放心——集多年CAD开发的经验，满足不同层次的使用者。提供完善的技术支持。可随时从互联网上下载CB-CAD的最新版本。

经济——兼容性好、省资源、低成本、适应面广。功能完备，应用领域广。提供DXF标准交换文件格式的输入输出。

超级助写王

国内首套集智能写作、网页设计D!Y、网络聊天、辅助发布等功能与一体的软件



◆全程智能化助写完全兼容MS-WORD97,2000系列,WPS系列,LOUTS系列；
◆写作前模板导入：上万个MBA应用表格、众多合同范本、法律法规及法律信函、中英对照的商务信件，任意调用、修改，您在写东西时只要知道写什么，而不用知道怎么写；
◆写作中包括成语、唐诗、宋辞、名言警句等相关内容的智能补全；专用词语即时跟踪；
◆写作后斟词酌句：含25000余条成语等相关资料，众多同义词，总有一个适合您；大量题材各类的经典范文，帮您用词更准确，文章更精彩；
◆网页制作：提供大量的网页模板、特效、图片等，随时调用"助写王"完成的写作，让您轻轻松松做个性化网页；
◆辅助聊天：在线聊天随时调用智能补全、斟词酌句功能；对通过"助写王"完成的写作，在聊天时可以任意调用；
◆网络发布（投稿系统）和通讯录功能的提供；

定价：48元（2CD）

北京兴四方科技开发有限公司　分销电话：010-62572545（或62537682）转802-810
邮购汇款：重庆市人民路2 3 6号电脑报社软件部　邮编：400015　收款人：电脑报社软件部

广告咨询卡

我在贵刊_____年第____期的 □ 彩色 □ 黑白广告中看到________________公司（厂家）____________产品（技术信息），希望：

□购买　□索取资料　□询问价格　□参加培训

读者姓名：____________ 年龄：________ 职务：____________

电子邮件：______________________________

通信地址：______________________________

邮编：____________

填好后，请贴在信封背面。



TOP TEN 选票

姓名	年龄	我喜欢的5个应用软件	我的榜评
		1.	
性别	电脑龄	2.	
		3.	
网龄		4.	
邮编:		5.	
地址:			

请将选票寄到：北京和平门邮局3056信箱
大众软件杂志社收　　邮编：100051

《大众软件》读者评刊表（2001年第14期）

姓　名		性　别	□男 □女	年　龄	
通信地址		电　话		E-mail	

本期您最喜欢的栏目（请在相应栏目前面的方框内打勾，可复选）

□ 新闻速递　□ 新品初评　□ 专题企划　□ 前线地带
□ 专题综述　□ 实用软件　□ 晶合通讯　□ 游戏赏析
□ 硬件评析　□ 网络时代　□ 攻略指引　□ 在线争锋
□ 应用心得　□ 问题交流　□ 游戏剧场　□ 有字天书
□ 读编往来　□ TOP TEN

本期您最喜欢的文章（请填写该文所在起始页码即可）	本期您最不喜欢的文章（请填写该文所在起始页码即可）
1.	1.
2.	2.
3.	3.

本表请寄至北京和平门邮局3056信箱　大众软件杂志社收　邮编：100051









杨影枫：男主角。十八岁，武林名门之后。玉树临风、眉目清秀。是个性情中人。带着初涉江湖的单纯和青涩。他一直谨记父亲的遗愿、以“天下武功第一”目标。不过自从他走上险恶的江湖路后，性情将改变得如何，还是个谜。

纳兰真：十八岁。无忧岛的少女。无忧教教主纳兰潇的女儿。纯净的美丽中带着几分羞涩，清澈透明，个性纯真善良。无意中邂逅了杨影枫后，一片芳心可就牵系在他身上，不弃不离。

月眉儿：十七岁。她的漂亮带着冷冷的气质。上官飞龙的女儿，飞龙堡的少堡主。虽然特别年轻，然而处事练达，果断独立。这样的性格和她的际遇有莫大关系。幼年痛失父母的阴影一直缠绕不去。长大后更念念不忘为父母报仇血恨，为了报仇，她选择的将会是什么样的道路呢？

紫轩：十八岁。秀目盈盈，面如桃花。清丽妩媚中带着儿许楚楚可人的娇弱，温柔似水，善解人意。她是杨影枫初出江湖一见钟情的女孩。然而造化弄人，她并没能陪伴杨影枫，走完江湖路，纵然万般深情与谁说？想来她也是生世堪怜！

西山居 剑侠系列最新力作

西山居继 2000 年刷新国产游戏销售记录后与玩家再续情缘
扑朔迷离的剧情，迥然不同的三种结局，逼真细腻的画面音效
体现正版用户尊贵身份的人物手办，以及丰富的周边产品

崭新的剑侠故事，不朽的武林传奇
面对爱与恨，抉择善与恶
超脱生与死，笑看剑与侠

剑侠情缘外传 月影传说

近期全国各大软件店同步上市

标准版 4CD+全彩手册+游戏人物手机挂饰 68 元
手办限量版 4CD+全彩手册+全彩攻略+游戏人物手机挂饰+游戏人物手办(毁模限量生产 3000 套) 128 元



游戏人物手办



游戏人物手办

西山居限量发行《月影传说》手办版 关于手办：

起源： 手办是日语“手工制作的人物模型”的意思。它起源于日本，作为游戏周边产品的一种，体现正版用户的尊贵身份。日本人讲究精细和造型，所以手办模型在日本大行其道。然而在国内，由于种种因素的限制，手办还没有流行开来。

区别： 其实手办和普通的模型是不同的，手办模型分两种：白胚和成品。白胚是没有颜色的，要自己粘合，自己上色。成品则不用，这次赠送的月影传说手办，属于成品。

原料： 手办模型原料多为树脂(即玻璃钢)。

优点： 手办模型比起以前的塑料模型有很多的优点，造出来的模型精细，很有质感，颜色与实物相似，且不易损坏。最重要的是，这次的手办，全部为一次性毁模制造，**全国限量 3000 套。**

北方区：

店名	电话
北京连邦软件	010-62525338
北京万众合力	010-82627435
北京正普科技	010-82671133
北京兴四方	010-82657868
北京晶和顺达	010-82634110
北京树人软件	010-82658156
北京鸿达以太	010-62630457-8023
北京育碟苑	010-82656590
北京京里仁	010-62615307
北京圣比尔	010-62527962
联想(北京)	010-62986638
长城电脑	010 - 62354967-208
北京万控科技	010 - 82663540
情文书社	010 - 65934375
赛乐氏	010 - 62140782
金山顶尖	010 - 82664408
西单图书大厦	010 - 66078550
北京市新华书店	010 - 62260366
小红马快递	010 - 8008100205
新浪	010 - 82628888
网易	010 - 65618811
搜狐	010 - 65102160
卓越	010 - 82656688
珠穆朗玛	010 - 66068848
硅谷动力	010 - 65385588
263 网络集团	010 - 65615263
沈阳连邦	024 - 23921186
辽宁希望	024-23960172/23909650
辽宁华储	024 - 23882911
沈阳赛乐氏	024 - 23882382
沈阳华普	024 - 23912988
鞍山合众	0412 - 2216529
大连连邦	0411 - 4509070
哈尔滨瑞利	0451 - 6260102
大庆市金银来	0459 - 6319892
哈尔滨希望	0451 - 2510446
牡丹江瑞利	0453 - 6912983
哈尔滨连邦	0451 - 2523935/6
东北书局	0431 - 5639222
长春连邦	0413-5635251
内蒙古方圆	0471 - 6960326
天津菲得罗	022 - 23001060
石家庄鼎新	0311 - 8611094
唐山现代电脑	0315-2845467-8005
石家庄连邦	0311 - 6978123
太原文力	0351 - 7225938-16
太原连邦	0351 - 4063351

华东区：

店名	电话
上海茂立	021 - 63237682
上海连邦	021 - 63617299
上海赛乐氏	021 - 63229392
上海钜隆电子	021 - 63306938
上海浩鼎实业	021 - 63226207
上海中创图书	021 - 62150512
华联吉买盛	021-63500923-8016
上海新华书店音像公司	021-63618145
上海恒屹	021 - 63223015
安徽连邦	0551 - 2817190
南京连邦	025 - 3369157
南京探路人	025 - 3364949
南京苏四方	025 - 4547533
苏州怡天	0512 - 5151855
无锡好友	0510 - 2740707
苏州沧浪	0512 - 7246529
杭州美迪	0571 - 8271302
杭州连邦	0571 - 8856219
杭州南北	0571 - 8915082
济南长川	0531 - 8559435
青岛力邦	0532 - 3876906
烟台金石	0535 - 6623036
济南鑫洪恩	0531 - 6994931
济南三邦	0531 - 6120742
聊城慧源科技	0635 - 8325022

华西区：

店名	电话
成都连邦	028 - 2916888
成都新四方	028 - 5220299
成都赛乐氏	028 - 5452657
成都济利	028 - 5247037
成都 3C 店	028-5446699-114
成都大友	028 - 5447951
四川省新华书店	028-6752769
成都市新华书店	028-6644740
成都商报立即送	028-7686677
四川求索书店	028-3374821
天府商务公司	028-6910888-335
重庆好又多	023 - 63000354
重庆连邦	023 - 63538664
重庆新四方	023 - 68621095
新华书店集团	023 - 63716364
重庆渝海书店	023 - 69016523
好又多电子商务	023 - 63000354
昆明黑马	0871 - 5118590
昆明连邦	0871 - 5036896
昆明威豪	0871 - 5144846
华艺书社	0871 - 4179220
陕西辉煌	029 - 7808888
西安日月	029 - 5513055
西安骏网	029 - 7818888
河南连邦	0371 - 5908767
河南赛乐氏	0371 - 3817084
河南希望	0371 - 5712316
新疆华顺	0991 - 2810057
新疆辉煌	0991 - 5826655
兰州科创	0931 - 8262079
兰州辉煌	0931 - 8278888
贵阳赛乐氏	0851 - 5810807
贵阳黔聚书店	0851 - 5840003

华南区：

店名	电话
广州南软	020 - 87582989
广东连邦	020 - 87597053
广州骏网	020 - 87531488
广州黑马	020 - 87531152
广州思富特	020 - 87509952
广州世鼎经济	020 - 83796102
广州精华	020 - 81098325
深圳连邦	0755 - 3220641
广州购书中心	020 - 87540578
深圳书城	0755 - 2073448
广东新世界杂志社	020-83865485
广州电子邮局	020 - 85239157
广州大洋文化	020-83794612
海口希望	0898 - 8533513
海口连邦	0898 - 8533466
武汉赛乐氏	027 - 87877246
武汉连邦	027-87889385
武汉凡高	027 - 87877823
武汉天问	027 - 87643017
武汉外文书店	027-87815530
武汉新华书店	027 - 83783766
湖南连邦	0731-4457950
长沙卓越	0731 - 4444305
湖南惠友	0731 - 4130006
南昌希望	0791-6234341
南昌兴四方	0791 - 6267076
南昌新华书店购物中心	0791 - 6298296
南宁连邦	0771 - 5323595
福建连邦	0591 - 7811693

月影传说新浪专区 http://games.sina.com.cn/moon 西山居

驿动的心

简体中文版

● 唯一可选男女主角的恋爱
戏，女孩子也要加入了，勇
地追求自己心仪的男生呀！

● 7位女孩、5位男孩。你可
自由地追求喜欢的人，你还在
什么呢？

将上市

CD 48元

VSoft®

球村

TAKUYO



38元

上市热卖中

心跳回忆
表白你的心







华义国际股份有限公司授权
北京晶合互动多媒体软件有限公司代理
腾图电子出版公司出版

100 大众软件

晶合互动

北京晶合互动多媒体软件有限公司
通信地址：中国北京海淀区苏州街邮局89-045信箱
邮编：100089 技术支持：support@jhgame.com
电话：010-82634618 传真：010-82634615

邮购中心
邮购地址：北京海淀区苏州街邮局045信箱
邮编：100089
电话：010-82634092、82634107

分销电话：010-82634097、82634089
传真：010-82634088

晶合软件销售连锁组织总承销、大众软件邮购中心办理邮购 全国各地大众(晶合)软件销售连锁组织、软件专卖店及书亭有售。



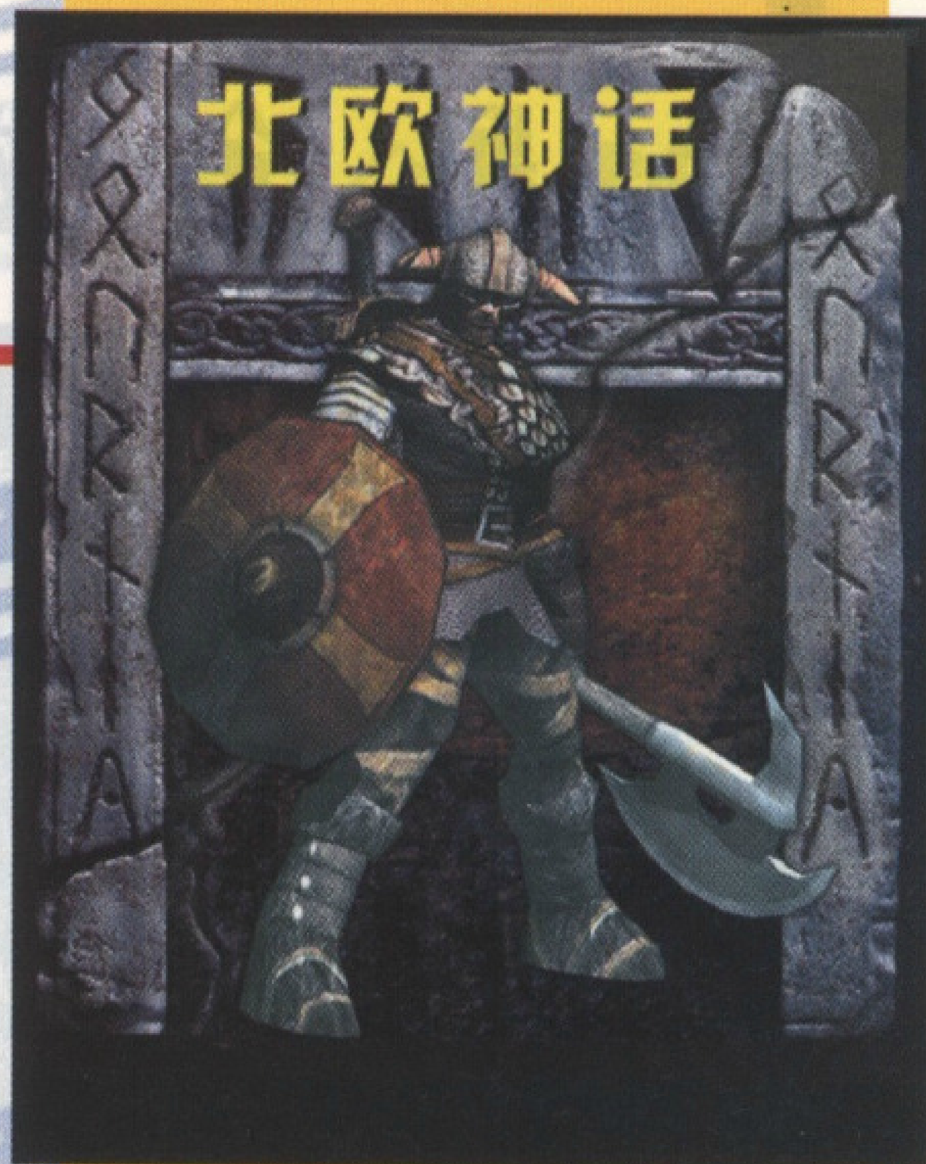


北欧神话

48元

本月隆重推出

诗般的动作冒险游戏，重回维京海盗的生涯。
事背景取材于古老的北欧神话，描写中世纪海盗的冒险历程。
用《虚幻锦标赛》引擎改良而成的动作冒险游戏。
过死亡竞赛和团体对战模式，可以挑战网上众多高手。
有冷兵器时代之《Quack III》的美誉。



金属2

48元

本月隆重推出

果我不能选择天堂，那我就去地狱。
面超越《古幕丽影》，战斗更加火爆，场面更加震撼。
用功能强大的 Quake 3 引擎改良而成。
据同名电影《重金属2》改编的动作冒险游戏。
身感受最流行的美国重金属文化。

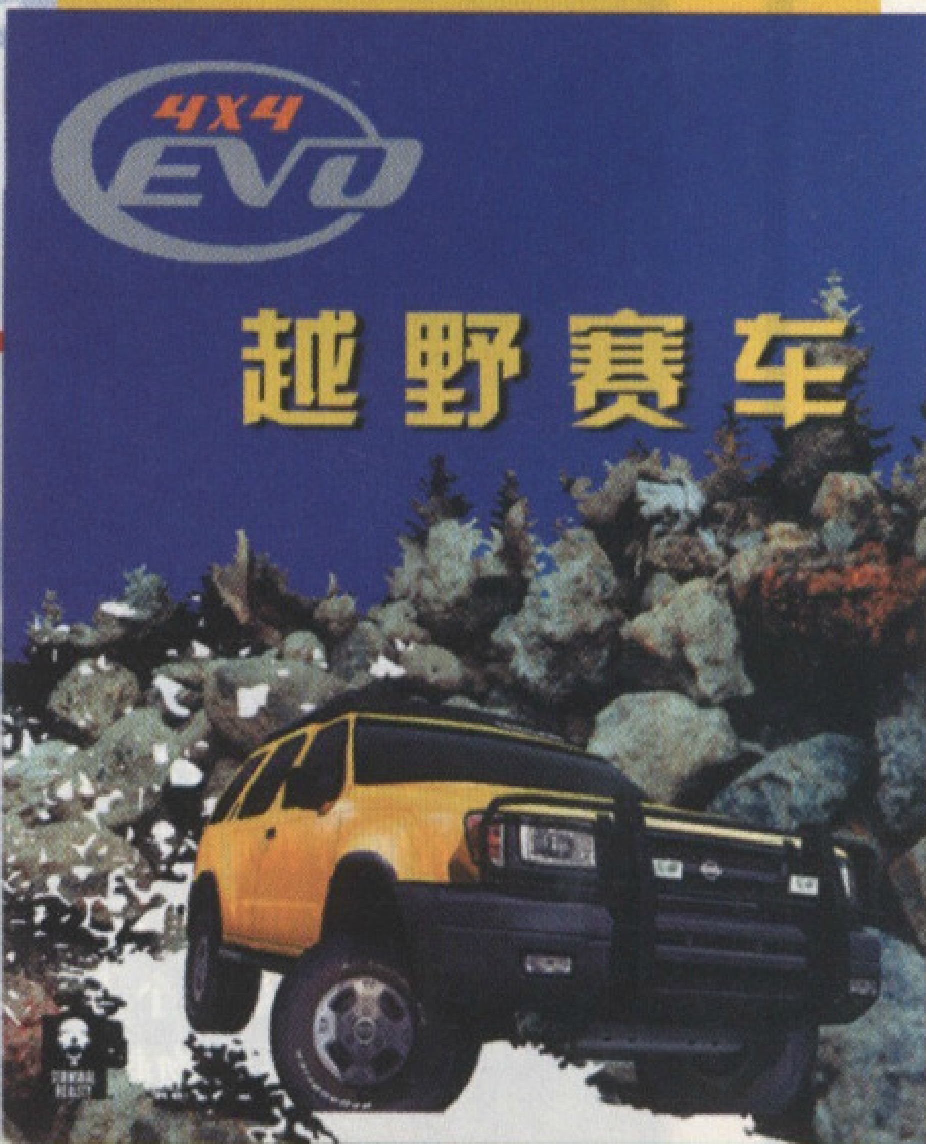


× 4越野赛车

48元

本月隆重推出

实的越野赛车，带你飞跃一切横在眼前的障碍。
实的物理运动原理引擎，让你体验流畅的街机风格赛车。
沸兰、丰田、尼桑、三菱等众多著名车型，任你挑选。
放式的赛道，山脉、隧道、湖底，任你驰骋。
车手生涯”模式，实现你冠军梦想。



黑色的7月，窒闷的7月。几家欢喜几家愁。有多少大脑空洞的学生走进了大学的校门；又有多少才华迥然的年轻人被统一尺寸的标杆卡在了这道门外，而不得不另辟蹊境来证明自己。或者可以说，更合适某一种生存环境的人得到了更多的机会，当然也只是机会而已。世界以它特有的方式运转着。国子监里那些刻满人名的石碑就是这种命运的遗迹。而所有年轻而莫名的忧虑，在漫长的7月里，都变成一种被抻长了的悬念。我们不如暂时把那些揪心的忧虑抛在一边，装个好游戏，玩上几个通宵；或者，干脆去作一次漫长而孤独的旅行。生活的全部并不只是若干个起点和目标，而更是对其过程的一种贴身体验。

我认识一位物理老师，他同时也是个先锋诗人和艺术家。我很喜欢他的一首诗，这里擅自将它刊载出来，送给即将告别中学生涯的朋友们。我相信每个人对它的理解都将不同，正像大家对黑色的寓意有着不同的理解，对7月的寓意有着不同的理解，对本期专题的寓意有着不同的理解。

《我暗自批改着一个学生的周记》

● 三焦

“我们是诸国的花朵，
走在路上，早晨的空气那么新鲜。”
批语：祖国不是诸国
别字
每个人都要在他的家乡出发
花朵只是植物的生殖器

“这是上学的第二天，我们干得挺欢，
操场上的草很快地就被我们大家拨掉了。”
批语：草是最深沉的东西
你一回头
它就重新长出地面
它的欢乐比所有的欢乐更甚
拔
错字

“下午杨老师给我们讲了许多革命故事，
听着听着我们都收到了很大的感动。”
批语：故事说的是一个兵救了一个小孩
也就是一个人救了另一个人
一头动物救了另一头动物
怎么老是别字

“放学后我们到了新建的食堂吃饭，
工人师傅为我们做了可口的饭菜，
我们吃得津津有味。”
批语：无错别字

“夜晚的校园真美丽呀！
圆圆的月亮挂在树上，
灯火通明的教室，书声朗朗。”
批语：读书就是让你们看到且
一本过份磨损的书
一个饱学的人
它们那被知识摧残的脸
灯火灿烂
比不上一颗星的闪烁
学习
让你们看到月光和大地的距离

“第二天我们开始了正式上课，
第一节是语文课，杨老师的裙子好美。”
批语：删去“的裙子”

“这一天上了许多课，
有语文、政治、自然、英语。
我们从辛劲的园丁那里学到了不少东西。”
批语：勤不是劲
错字
有些东西
老师也正在理解
学会生存
当一个人在他的故乡出发

“上完了课，大家就高高兴兴地回家去了。”
批语：结尾无力。

简评：那些短暂的成长岁月
像是给一块石头涂上油彩
情绪在变化
大河弯曲的地方沉淀下泥沙
当一切结束
他突然看到了自然的花纹
月光是月光
杨老师就是那个女人
她在童年的梦中缓缓走动
弥漫着死亡的气息

生铁 post-boy@popsoft.com.cn

6月大富翁事件

本刊记者/白露

一

6月，对于学生来说，正是最难熬的一段日子，特别是爱玩游戏的学生。因为这既是一个学年结束功课大考核的时刻，也是一年当中游戏最热销的黄金档期的开始。

而《大富翁Ⅴ》，成了2001年暑期强档游戏的排头兵。

6月1日，大宇简体中文版《大富翁Ⅴ》正式制作完成。

6月3日，晶合时代公司接到该产品，开始对其进行检测。

6月12日，下午，有人举报，发现市面上出现伪正版《大富翁Ⅴ》。

6月15日，广告部主任持两款包装极其近似的《大富翁Ⅴ》来到编辑部，这引起了许多编辑的好奇，大家都在猜测哪一款是"真正"的正版。在将正伪版本游戏比较辨别之后，"打盗专栏"临时撤下原有内容，换上《大富翁Ⅴ》的内容。安装伪正版游戏，发现其无法上网运行。

下午，参加在北京友谊宾馆聚英厅召开的《大富翁Ⅴ》首发式。在首发式上，笔者得到了一份《大富翁Ⅴ》的宣传材料，突然觉得这份材料上有两个字很刺眼——颠覆。"颠覆传统游戏玩法，开创益智游戏新天地"，这句话意味着什么？

晚上，笔者在家安装正版《大富翁Ⅴ》，开始进入游戏的时候感觉很流畅，很兴奋。

半个小时后，笔者突然懂得了"颠覆"这两个字的含义，觉得有必要重新来适应它，但笔者很困，暂时先睡了。



6月18日，周一上午，编辑部有人连上了新浪网的SERVER，不过似乎这个过程很艰难。这是《大富翁Ⅴ》正式上市第3天，却只看到一台服务器在工作，而且它只能同时承载76人在线。编辑以读者身份电话至新浪总部询问服务器问题，得到回答：尚有数台服务器在测试中。在其专题站的BBS上玩家留言已达88页，大多是对该游戏表示强烈不满。

编辑部委派笔者调查此事。



6月19日，从今天开始，笔者放下手头一切工作，专门收集各方面玩家对该产品反映。每晚回家后还要继续加班——玩《大富翁Ⅴ》。

6月22日，笔者走访晶合时代公司，并采访有关负责人，了解关于该游戏的各方面情况。笔者注意到该公司已为这款产品临时设置了一条电话专线，专门解答玩家提出的各种问题。采访期间，电话一直不断。

当天晚上，得到了来自台湾大宇公司的一些可靠信息，了解到大宇方面对此游戏的理解和看法。

6月25日，中午，和新浪网游戏天地负责人一起吃工作餐。询问关于《大富翁Ⅴ》服务器架设的问题，对于笔者提出的问题，新浪方面做出了简单的回答。下午，责任编辑向笔者索要《专题企划》稿件。

6月26日，美术编辑向笔者索要《专题企划》稿件。

6月27日，今天是本期杂志出片的最后日期。催稿继续中……

二

游戏正式上市只有3天，留言版上玩家留言已多达88页。逐页翻看，从第一页翻到最后一页，从最初的强烈期待，到后来的言辞激烈，玩家情感的变化说明了什么呢？玩家的思路是质朴



的，但更是直觉的。你必须从他们并不文雅的粗线条语言中过滤出他们最根本的想法。那么笔者通过对这类言论的大量阅读和倾听后，过滤出的是什么东西呢？归纳起来不过是四个字：我不适应！

玩家们不适应的又是什么呢？我们还是从游戏自身谈起。大富翁类型的游戏起源于桌面益智游戏“强手”。这种游戏中容入了最简单的商业原理，游戏基本规则就是在一张城市地图上，通过玩家轮流掷色来决定自己行为发展，运用买地，炒股和陷害等方式最终挤垮游戏中的“商业对手”。这种游戏移植到电脑中后，各国游戏厂商都开发了相关的游戏。但是现在中国年轻人接触最多、对其影响最广泛的此类游戏，则是大宇公司开发的电脑游戏《大富翁》系列。这个已有10多年历史的游戏系列，因其设计的平衡性、趣味性和合理性均位居此类游戏的前列，所以一直发展到了今天，拥有了相对广泛的玩家群。

在这个系列的前4部作品中，一直延续着强手棋的基本规则，那就是游戏参与者轮流掷色，轮流发展。但是随着网络游戏时代的到来，它逐渐暴露出了一个问题，那就是这种方式并不适合在Internet上联线对战！而这时，该系列的第Ⅴ代产品应运而生了。

它采用了完全即时的方式进行游戏，参与游戏的各方同时前进，同时发展，甚至连炒股和购买卡片也要在其他对手横冲直撞的过程中同时完成。某种程度上说决定这个游戏能否胜利的很大因素竟变成了时间！原来是四个人玩扑克，一个人出完了牌另一个人再出。现在好了，4个人一起出吧，看谁出得最快，多加小心，不知道什么时候你就输了！这样的转变的确需要玩家来适应。

归纳起来，玩家的意见主要集中在以下几方面。



没有回合制和即时制的切换选项，即使单机游戏也只能用即时制。

因为是即时，也就不能象前几代那样一机多人游戏。

游戏没有存档功能。



为了防止盗版，正版用户在购买产品后仍需上网下载“《大富翁Ⅴ》网络身份验证模块”，很多用户对此感到麻烦。

前几代里妙趣横生的小游戏没有了。

游戏中的冲撞设定非常令人反感。开发者的初衷大概是为避免玩家长时间停留在股市中作弊（因为股市升降也是即时的），但是不知是否能有更好的办法避免它？

问题林林总总，但几乎所有问题都是缘于该产品根本定位在网络游戏上面。而实际上它真正的缺点并不是上面所提到的这些，因为这些问题的产生完全是受网络游戏的限制，恐怕根本不能算是缺点。真正的遗憾是在《大富翁Ⅴ》中，玩家的兴奋点无法再随着每个参与角色而转移。换句话说，在你控制孙小美进行游戏时，你根本注意不到其他角色在干什么：比如有谁不幸走到了你精心设计的地盘上，比如有谁得到了一张非常可怕的卡片或者谁的股票跌惨了……所有这一切你都看不到，你只能匆忙地或者说孤独地买地、购房，然后以最快速度地买进股票。而兴奋点的转移正是大富翁类游戏最重要的灵魂所在。

一款桌面休闲游戏，变成了纯粹的网络竞赛游戏。笔者认为，《大富翁Ⅴ》另一个最大的问题是完全改换了一个成功游戏类型的游戏方式而却没有将这一信息及时传达给购买者。这就象是把《三国志》系列的最新一款产品改成了赛马游戏，而依然取名为《三国志Ⅸ》，完全体现不出其独特性，这样做当然是危险的，



因为不同游戏类型的玩家受众群是泾渭分明的——特别是网络游戏在国内还不是完全普及的娱乐项目的时候。《魔法门之英雄无敌》和《生化危机——四度空间》的做法就比较合适，为了让人们注意到新作品和旧作有质的差别，而没有单纯沿用Ⅲ代、Ⅳ代这样的叫法。

有时候真是鱼和熊掌不可兼得。凭心而论，《大富翁Ⅴ》是一部设计合理的网络游戏。不信的话，你还是照搬《大富翁Ⅳ》的回合制游戏方式，上网玩玩看，问题会更多的。

游戏在即时性、挑战性方面的创新，思路算是非常缜密的。它挣脱了游戏的旧套路，对这一题材进行积极创新，还是很可取的。大宇研发部负责人饶瑞钧说：“这款游戏是创新之作，其中一些设计远比普通网络游戏的PK伤害设计难得多。”和电脑对战时，玩家很有可能处于劣势，因为电脑可以在1秒钟之内将炒股、购买卡片和陷害对手的事情全部思考妥当，并且还免去了鼠标点击的时间。但是上网玩就是另一回事了。对手同样是和你一样手忙脚乱的玩家，鹿死谁手，就要看双方的能力和运气了。



玩家另一个"不适应"的方面是服务器的故障。最初新浪网负责提供《大富翁Ⅴ》在大陆地区的网络支援，原则上一台服务器可以容纳2000人同时在线，但现在只能容纳几十人同时在线，而台湾地区的服务器上也出现了同样的问题——玩家普遍反映服务器很难连上，而且即便连上了，在游戏中也会出现掉线的情况。经过调查了解，这是一个游戏程序开发中产生的问题，和新浪服务器配置无关。这可能算是该游戏的另一个比较棘手的问题。试想如果这个游戏在大陆地区卖出了20万套，那么即使每天有10%的玩家同时在线，那么这数字就是2万人。新浪的服务器能负担得起这么多玩家么？为了搞清服务器的问题，笔者特意来到新浪网，和游戏天地的几位负责人坐在一起聊了聊。负责人表示，他们自己也上线玩了玩游戏，服务器确实不稳定，为了这部游戏，他们特别购置安装了8台服务器，原则上是每台机器可以容纳2000用户同时在线。但是出现了现在的情况，他们也很意外。笔者6月18日在线试玩时只有一台服务器，而新浪负责人说，他们从15日起就已经开了8台服务器，只不过是游戏连接有问题。

在了解到相关问题后，大宇研发部负责人饶瑞钧、游戏策划邵永泰等人亲自来到北京参与问题的解决。说起来，《大富翁Ⅴ》还是创造了大宇公司历史上的几个第一。它是大宇第一次全球同步上市（包括英文版）的游戏。它是大宇的第一款网络游戏，它也是第一部由大宇、晶合、新浪同时合作解决问题的游戏。在本文结稿前，又得到最新消息，大宇方面表示，该公司正在考虑开发升级程序，想办法解决例如服务器连接、游戏存储、单机游戏的速度调整等问题。究竟如何，让我们拭目以待！

三

在对这一事件的调查过程中，引发了笔者其他方面的一些零星思考，想和大家探讨一番。其中一个就是：玩家应该如何看待一款游戏的创新？如何看待一个游戏公司的创新？

笔者觉得，厂商和玩家之间的关系不应只是一种简单的买与卖的关系，而更应是一种相互培养的关系，这也是互动行业的特点使然吧！仅就大宇这一家公司而言，它去年一年的发展还是相当艰辛的。作为任何一家以研发为主的游戏公司，都必须在产品上不断地突破自己才能有生存的可能。而创新总会带来利与弊。大宇的强项是它有几条品牌系列产品线：它对单机游戏的策划能力和2D美工的技巧，也已经达到了至臻的境界。但是两年后，三年后，如果有一天国外行业的3D技术发展完善了，真有一天网络技术发展完善了，到那时再去这个技术领域蹒跚学步，对于一个公司来说，是不是合适呢？《轩辕剑伏魔录》的3D化，《大富翁Ⅴ》的即时化，我想正是一个公司学习试验的过程。既然是学习试验，就要允许有不足甚至有败笔。

但我不是否认批评的必要性！对一个还在上学的朋友来说，买一款游戏花48元钱，也不是个小数目。具体到《大富翁Ⅴ》这款游戏来说，因为种种不可逆转的原因，这次的宣传推广工作时间毕竟仓促了些，对游戏特性强调得的确不够。爱之深，责之切，玩家的心情可以理解。但是促进改良的的方式不是漫骂，而是提出更有建设性的意见，是玩家将自己游戏过程中的问题及时反映给厂商，指出问题，提出自己的建议，这样可能效果会更好一些。

最后不得不提一下关于游戏盗版的问题。

现在制作伪正版软件的不法分子不同于单纯的盗版商，他们对游戏行业具有一定的理解，所以专门盗取有市场基础和群众基础的游戏大作，改头换面以假乱真，在游戏的暑假强档期，市场上的伪正版大作一定少不了了，玩家一定要小心上当受骗。至于如何辨别《大富翁Ⅴ》的正版和伪正版，可以参看2001年13期《大众软件》，其中对于该游戏的真伪区别有详尽介绍。至于不慎购买了盗版和伪正版游戏的玩家，应当向售卖商家索取赔偿，因为伪正版游戏在性质上属于《消费者权益保护法》中规定的"假冒商品"，根据"消法"第49和51条规定，经营者提供商品或者服务有欺诈行为的，应当按照消费者的要求增加赔偿其受到的损失，增加赔偿的金额为消费者购买商品的价款或者接受服务的费用的一倍。经营者对行政处罚决定不服的，可以自收到处罚决定之日起十五日内向上一级机关申请复议，对复议决定不服的，可以自收到复议决定书之日起十五日内向人民法院提起诉讼；也可以直接向人民法院提起诉讼。



对于一个普通的消费者而言，这一番话显得比较苍白，但请你相信，我们所希望维护的，并不只是某一两个厂家、某一两款产品的短期利益。



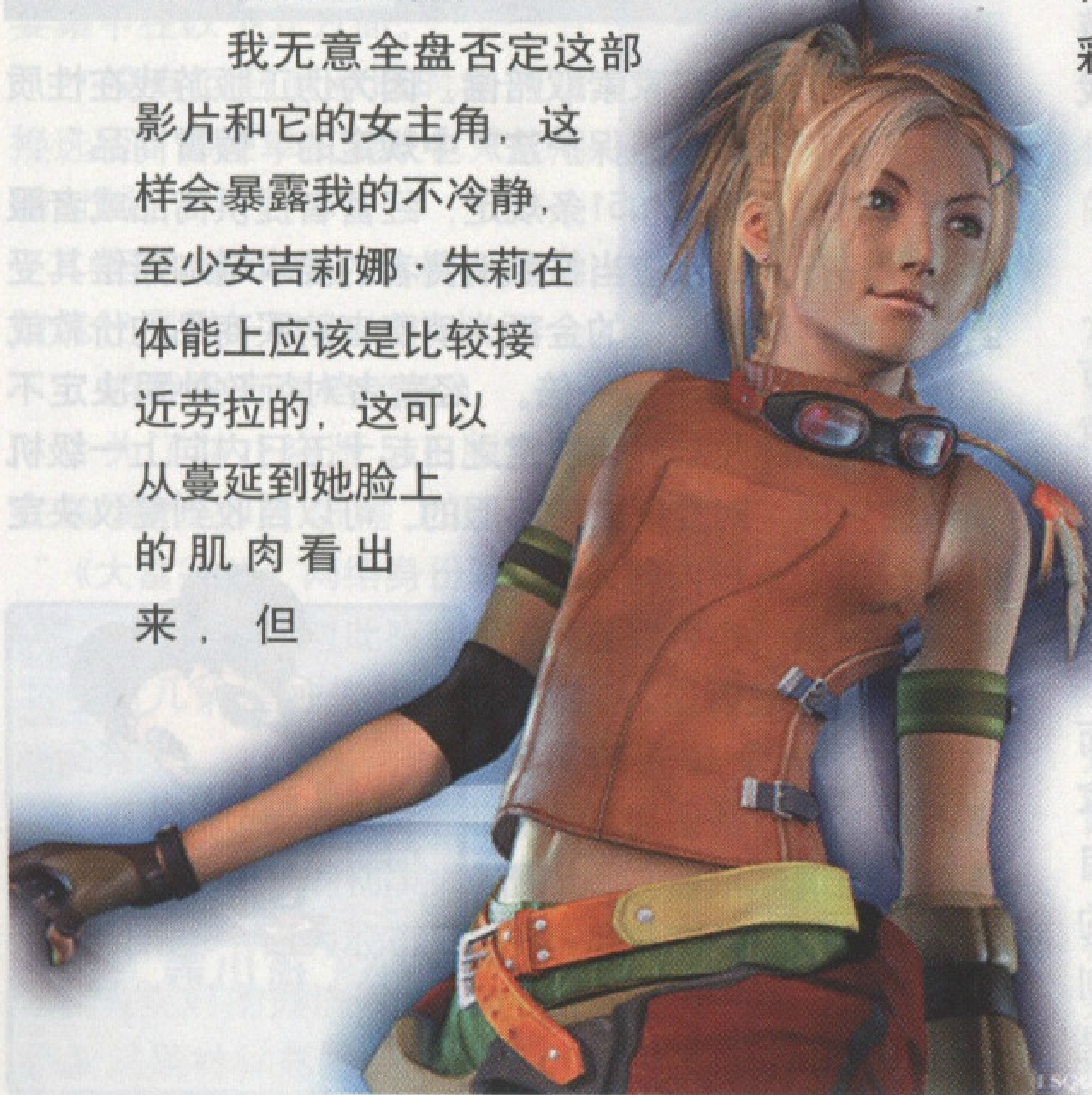
烽火传书



看过电影《古墓丽影》后，我突然感到宣传的可怕。虽然谎话说过千次不一定能变成真理，但一个活灵活现的广告却赚取了我几个月的期盼，期盼总是痛苦的，好在，这漫长的期盼在我的阵阵呕吐中划上了句号。那个被认为是本影片最亮点的女主角安吉莉娜·朱莉就是最让我开胃的东西。

“没有朱莉，我就不拍这片子。”导演维斯特如是说（我想抽他）。当问及为什么他会选择安吉莉娜·朱莉时，他说安吉莉娜·朱莉是最接近劳拉的人，她个性狂野，不屈服于任何人，还身兼高贵与俗艳两种特质（我真想抽他）……

我无意全盘否定这部影片和它的女主角，这样会暴露我的不冷静，至少安吉莉娜·朱莉在体能上应该是比较接近劳拉的，这可以从蔓延到她脸上的肌肉看出来，但这个优势远远不足以弥补她其它方面的遗憾。首先，游戏背景中，劳拉出身英国贵族，白皙的皮肤和瘦长的脸型是重要标志，而黑夜般的安吉莉娜·朱莉脸部长宽比稍嫌小了一些，丰厚的嘴唇和高高的颧骨让人以为英国皇室放宽了制度。说劳拉不屈服于任何人是没错，说她个性狂野也能勉强接受，但这种个性并不表现为晃着膀子走路，随时随地把脚放在和头一样的高度上。片中的劳拉不分场合地表现她的攀岩技巧，而且特别喜欢砸开每一扇门（我从没见她使用撬锁之类的技巧，可能是脸上肌肉妨碍她从事这种技术活儿）。看过安吉莉娜·朱莉的表情，我可以断定她和程奎安学过戏，所以非常善于用夸张效果表现自己的愤怒和傲慢，这种精彩表情再配上前面的动作足可以倾倒一片。



最后再说点俗的吧。评论一直强调安吉莉娜·朱莉的体型酷似劳拉，据说为此她还进行了增肥，这对于女子来说应该是最大的牺牲了（向她致敬）。塑造体型当然是好事，但三围一起发展应该不会有太好的效果吧。不过，显然导演和女主角并不太在意这个，毕竟三围中已经有两围达到相当标准了嘛。片中的安吉莉娜·朱莉时刻不忘向观众展示这达标的两围，每当她这样，我都会盯着她的腰部肃然起敬。

天堂鸟 greg@popsoft.com.cn

永远的毁灭公爵

Duke Nukem Forever

- 游戏类型：主视角射击
- 制　作：GOD Games
- 发　行：GOD Games

诸位FPS的爱好者一定听说过《毁灭公爵》这款游戏吧！在“雷神”还未出现时可是有不少人沉浸在里面哦。眼看这类游戏越来越受欢迎，制作公司GOD Games也打算让《毁灭公爵》重出江湖再现过去的辉煌。

众所周知，这类游戏没有什么剧情，只要玩家能杀能砍，并且见血不会头晕就成。本次的《毁灭公爵》也是如此，剧情相当的简单，游戏的背景是邪恶的Dr. Proton占领了位于Nevada郊外的Area 51神秘军事基地，并且还控制了Area 51的太空船，想借此发动战争。为了阻止他，我们的主角Duke Nukem又要一展其英雄本色，消灭那些讨厌的外星生物和骷髅兵。



游戏的场景依旧是充满神秘感，那种苍茫寂廖的地方总能让人产生杀戮之心。一只只目光狰狞的怪兽向你袭来，你要做的就是举枪、射击。要消灭那些可恶的怪兽，武器是少不了的，在游戏中将会有各种各样的武器出现，除了一般的常规武器如手枪、自动步枪、狙击枪等之外，也有新武器包括火箭炮和镭射枪等等。

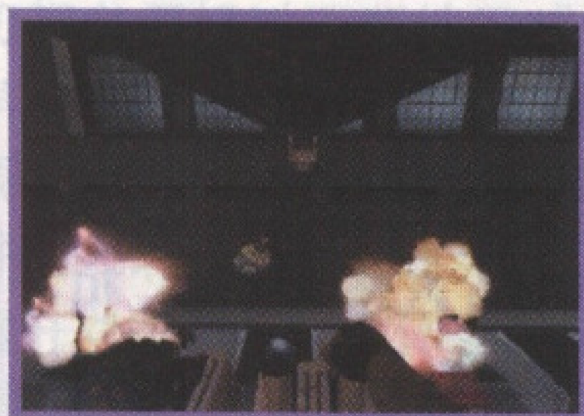
拿着这些武器在游戏世界里冒险杀敌实在是件快乐的事。此外利用游戏中的交通工具如电雪橇、煤矿车、喷气机、直升机等等能够帮助玩家完成更多的高难度动作。而我们的主角Duke也可以在受伤时吃点补药救急。

画面是大家最为关心的，据说游戏采用《虚幻世界》的引擎，对于那些要求高的玩家也应该能够满意，从官方提供的截图来看，游戏的画面的确让人期待，诸如炸毁墙壁、爆破玻璃、破坏建筑等的损毁效果都会以即时的方式表现出来，而用来表现这些的动态光影效果也非常之华丽。这除了让我们在进行游戏时感到真实之外更让人充分体会血溅显示器的快感。

当玩家一个人在游戏里杀得天昏地暗，对于怪兽的鲜血早以麻木得视为果汁时，联线对战无疑能让人再次打起精神，游戏支持多人联线对战，或许这才是FPS生命力旺盛的真正原因吧！

我只希望等到游戏推出时不要有过高的硬件要求，那样就会有更多人来体会FPS游戏的乐趣了。

（游侠・天翔）



编者按：

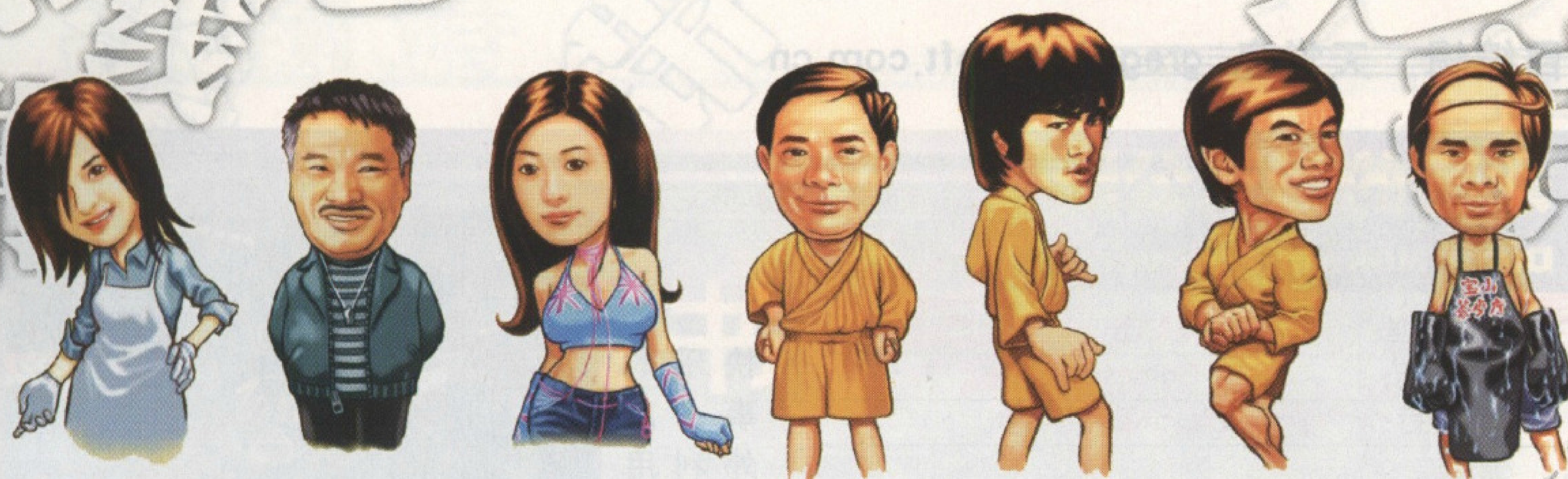
我都记不得这款游戏策划了多久了，再次听到它的消息仿佛是多年以前的回音，算啦，就当是看故事吧。

少林足球

- 游戏类型：角色扮演
- 制　作：展略科技有限公司
- 发　行：奥美

《少林足球》这部影片可谓应了这句诗句，真是“千呼万唤使出来，犹抱琵琶半遮面”，这部由台湾旭力亚数码科技公司和星辉海外有限公司合作生





产的《少林足球》预计2001下半年公映，然而，别说预告片，就连赵薇扮相的图片都一点没透露出来。当然，本人并没有迫切想看到赵格格的冲动，只是对与之同步发行的同名游戏《少林足球》颇为期待。

《少林足球》的剧情基本忠实于电影剧本，讲的是每天靠着捡汽水罐糊口度日的“星”是一个钟爱武学的青年，偶一日得罪了同样以汽水罐为生的阿婆，被阿婆追杀。辗转反侧逃到了大陆少林寺避难，从此开始了带发学武的艰难生活。后来，足球名星锋发掘出星的足球天份，同时少林叛徒偷去《易筋经》及少林的秘宝，因此星与众师兄被师父逼下山寻找秘宝。游戏力图秉承“周氏搞笑”的衣钵，人物造型做成了小人大头的Q版，追求“不求形似，但求神似”感觉。还有电影中的夸张花哨的足球必杀技，如阿星的大力金刚腿、阿梅的太极手等悉数被摄入游戏中，且每个动作都是大量手绘图片的连贯，且一些队员的小动作也会被美工师表现在画纸上，力求得到既华丽又搞笑的效果。



游戏《少林足球》是从一个破庙开始的，然后玩家将不断地踏上全国足球联赛征程，不断地遭遇强队，并不断地击败对手。制作单位自行设计了一种新型的游戏方式，就是足球比赛系统加上RPG系统。所谓足球比赛系统就是将普通的RPG战斗切换成更加吸引人的足球对抗的运动游戏。进入足球场即可进行6人制足球比赛，比赛战斗模式类似动作游戏，各位玩家可以向阿星、阿梅和其他几位师兄下达诸如停球、盘球、过人等常规技术动作，而且还可以使用少林武功哪。各位玩家不要害怕，游戏中的赛场上根本没设置裁判一职，打人也没有关系，武功必杀技的画面很是绚丽，相信各玩家不会吝用。



至于游戏的RPG系统仍是传统的培养类型，队员在赛事中不断成熟，增加必杀技的水准，最后战胜魔鬼足球队并夺回《易筋经》。而另一条爱情线索是这样的——其中阿梅与阿星是青梅竹马的好朋友并暗恋阿星，而阿星却爱上了旅途中偶遇的明星程丽，玩家在游戏中亦可感受到三角的恋情，并要尝试处理好三角关系——这一切的归宿就要各位玩家在游戏中亲历了。

《少林足球》游戏即将出炉，我现在的感受，用周星驰《大话西游》中香香的一句话，真是“想得我流口水。”

（北京　卡拉什尼科夫47）

编者按：

周星驰和成龙老了，所以他们的电影也有衰老的迹象，但我们还年轻，这更显得他们老了。

武林群侠传

- 游戏类型：角色扮演
- 制　　作：河洛工作室
- 发　　行：智冠

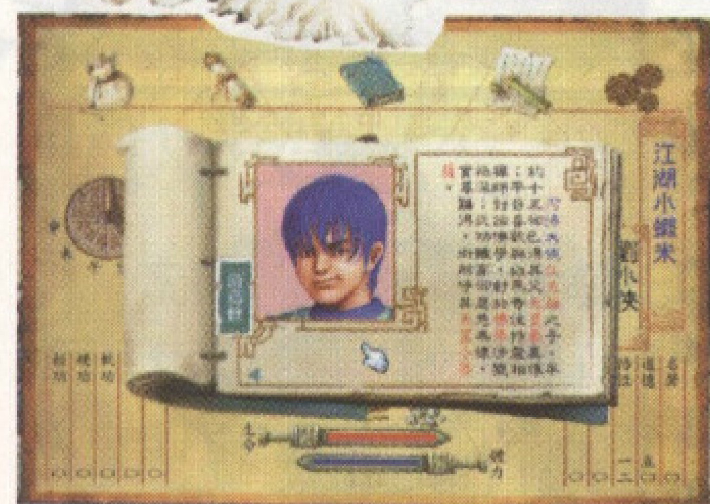


说起河洛工作室，恐怕玩过《金庸群侠传》的玩家都一定知道。当初这款游戏以出色的游戏性，让人充分领略到了金庸小说中的各大风云人物，而使它成为武侠RPG中的经典之作。如今

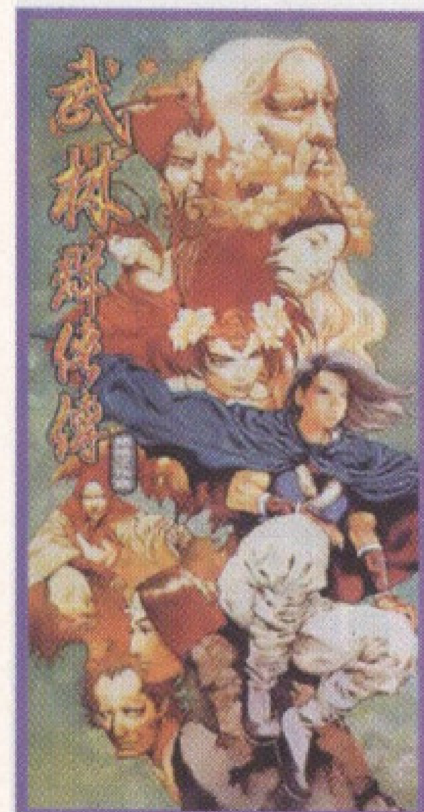


河洛工作室即将推出它的姐妹篇《武林群侠传》，不知道时至如今否能再续辉煌？

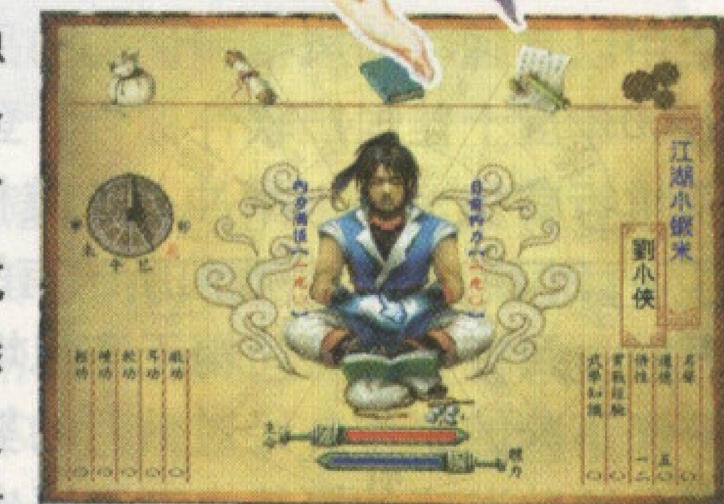
《武林群侠传》的故事背景设定在《金庸群侠传》的事件后100年的洛阳南城门前。一位风尘仆仆、脸带稚气与傲气的年轻人，在瞻仰着城门前的英雄雕像（此雕像乃为怀念《金庸群侠传》游戏最后结局时，那位勇闯江湖、打败十大高手、夺得金先生的十四部天书的大英雄特别建造的），而游戏也从这位年轻主角瞻仰英雄雕像而揭开了它的序幕。



游戏在角色扮演中加入了养成成分，这可以使你能根据自己的喜好来决定主角今后的发展方向。在古代的武侠社会虽虽常以武争先，但却也有许多陶冶人心的风雅物事环绕在生活之中，你可以在技艺或武功方面将主角培养成为一名独一无二的侠士，或是某个流派的一派宗师。这些武学训练包括心法、身法、剑法、刀法、棍法、拳掌、指法、腿法、暗器和奇门兵器10种，而技艺则包括了音乐、下棋、书法、绘画、医术、毒术、铁匠、鉴定、钓鱼、打猎、花卉、茶道、饮酒、厨艺等14种。当然这一切都必须经过不断练习或是向他人学习累积而得。例如与高僧谈论佛学要义可以增加悟性；在茶馆品茶，并向人请教关于茶的知识，就可以提升对茶道精髓的体会；与书呆子对对联可以增加诗书之能力；当然多找多看武林秘笈，就能领会武功心法的要诀，并增加对武功学习的悟性，或许有一天你还能自行领悟出一套独门功夫呢！



游戏中最大、最可怕的八名魔头称之为天龙八部，他们是被武林中人视为魔族异类的8个离经叛道之人，他们每个人皆具有不同的性格与武功特色，并隐逸在这个武林社会的某个角落。除了这8个种族外，游戏中还有你非常熟悉的具有百年历史的武林大教派：少林、武当、峨嵋、昆仑、华山、崆峒等。当然还有一些特殊门派，如以铸剑为主的铸剑山庄、以采药为主的百草门、使毒的毒龙教等等。繁多的武林各派让你浑然觉得自己仿佛是置身于那行走江湖的岁月中。





比起《金庸群侠传》，此次的游戏画面可谓是大大的改进了。云雾缭绕的逍遥谷、气势恢弘的少林寺等场景让人深感游戏在场景及画面上所下的工夫。当然多线式发展的故事情节，独特的练功方式及出色的游戏性，都让人对此款游戏充满了希望。不过由于现在市面上武侠RPG题材的游戏众多，《武林群侠传》能否凭借《金庸群侠传》的影响力创造出自己的辉煌，还有待于玩家们玩过后来为它评定！



（游趣　yesisi）

编者按：

玩过中国武侠RPG和西方传统RPG后，明显感觉到二者的不同。西方的骑士先生不管多厉害都得为生活奔波，接受杂七杂八的任务挣钱。而东方的大侠最擅长劫富济贫，其中又以济自己的贫最为常见。

三分天下

- 游戏类型：即时战略
- 制　　作：目标软件
- 发　　行：连邦软件 / EIDOS

滚滚长江东逝水，浪花淘尽英雄。一转眼，目标软件的《傲世三国》已经发售半年了。这段时间以来，《傲世三国》在众多三国游戏中以其独特的风格和优秀的品质脱颖而出，荣获2000年度十佳国产软件称号、登上日本电脑游戏销售排行首位，并一举冲入欧美权威游戏排行榜TOP 100，创下了国产游戏前所未有的惊人佳绩。而与此同时，目标软件公司悄无声息地开始了增强版《三分天下》的制作。经过数月的努力，随着暑期的到来，这款游戏的概貌也渐渐浮出了水面。

1700多年前的赤壁之战，曹操因暂自骄伐而失去一统天下的大好机会，三国鼎立由此拉开帷幕。《三分天下》即是从赤壁之战结束开始，重现了曹操、刘备、孙权3方各呈谋略、争势夺地、直至晋位称王的过程。与前作相比，《三分天下》历史跨度小，脉络清晰，任务关之间的联系更加紧密，而且，正如玩家们所关心的，在《三分天下》中我们将看到许多新的特性。

首先，《三分天下》在前作基础上对即时战略部分作了很大的加强，新增加3个形象超酷的高级兵种，使游戏的基本兵种总数达到6种。每个兵种都有其鲜明的特性和独特的作用，当然，他们行动也变得更加聪明了，玩家能够根据自己的喜好和意愿，自由发展出非常丰富的战略战术组合。另外，在《傲世三国》中表现平平的武将们在本作中将奋发图强，发挥令人惊异的能力。他们能够掌握的技能将从原来简单的11种增加到近50种，而且威力巨大，功能各不相同。熟练掌握并灵活运用不同效果的武将技将对战斗产生极大的影响，成为玩家争霸的高级技巧。同时，武将被分为不同类型，向不同的方向发展将使武将掌握不同的武将技组合，从而在战场上发挥完全不同的作用，甚至还可以组合运用出不同战术。



《傲世三国》的画面曾得到广大玩家的一致好评，而《三分天下》的画面表现将再次给广大玩家一个惊喜。在《三分天下》中我们可以看到全新的场景和界面，游戏画面的精美程度较前作有大幅度提高。



很多玩家对《傲世三国》的音乐提出了意见，因此，目标软件公司为《三分天下》重新定制了全套全新的背景音乐，力争让游戏在各个方面都能有令玩家满意的表现。此外《三分天下》之中还加入许多了有趣而令人兴奋的细节（可以驱使野兽攻击敌人？），并针对玩家对的意见，对前版中的问题与不足，比如士兵巡逻、马匹的控制等，作了大量的修正与改进。



对于这款值得骄傲的游戏，我们拭目以待。

（北京　没面目）



编者按：

《傲世三国》取得了前所未有的成就，这实在是个值得振奋的事。这好比让人看见了神迹，于是大家相信了神的存在，在此之前，大家要先相信神的存在，然后才出现神迹。

龙骑士历代记

Dragonriders:Chronicles of Pern

● 游戏类型： 冒险
● 制　　作： Red Storm
● 发　　行： Red Storm

最近一段时间里的冒险游戏好象有热起来的趋势，这重要归功于两部冒险类游戏大作《猴岛小英雄Ⅳ》中文版和《神秘岛Ⅲ》的出色表现，而这里要介绍的一部《龙骑士历代记》同样以冒险为主并结合不少动作成分，不过在很多方面更倾向于动作。

玩家将扮演一位龙骑士D'kor，在游戏世界中，龙骑士和他的“龙伙伴”是能够心灵相同的，而龙族中的“女皇”龙后Morrath，在与他的骑士Weyrwoman失去感应后，不得不再去寻找能够与龙后感应的人选。

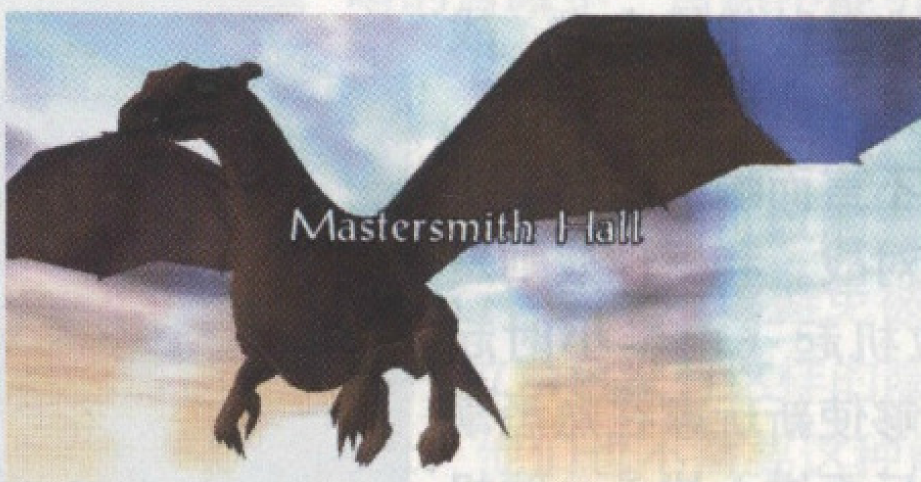


《龙骑士历代记》中结合了RPG的成分，人物拥有智力、声誉、力量等属性，而且在游戏进行中属性值还会随时增加。比如力量可以通过战斗来提升，智力可以通过与NPC交谈来提升，接受他们的任务并出色完成就可以提高声誉，而游戏中的部分谜题也会因为智力的高低而产生不同的结果。任务和谜题的数量也非常多，简单的任务像找东西、学技能等，难度高一点的就需要边做边找寻NPC提供的情报，游戏中不同的NPC的出场人数将接近200人。



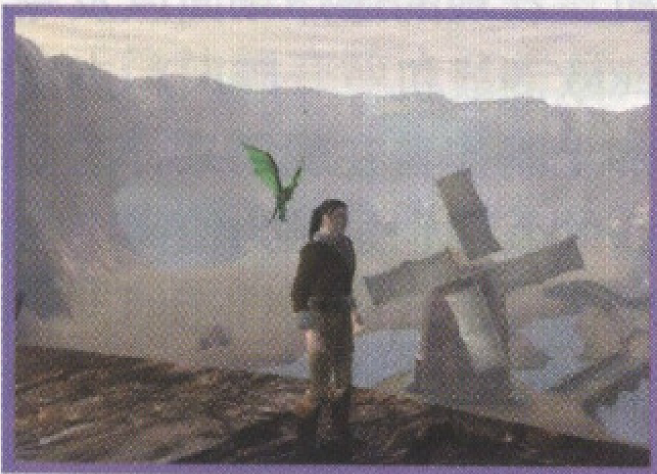
另外游戏中龙骑士与龙之间的关系并非是随意控制型的，这意思说，你并不能控制龙的行动，因为它自己有自己的行动意志，只有在被你召唤时，他才会出现帮助你，而且在某些时候它还会提醒你该做什么与不该做什么。虽然不能控制它们的行动，但从这些设计上，还是可以看到龙骑士与龙之间的那种特殊感应。

游戏中的各种场景完全由3D画面组成，包括人物和龙的造型，在这方面的表现还可有和某些动作游戏想媲美。而且游戏中的龙的设计也非常独特，比如说和主角在一起的一头小龙，它看上去就非常可爱，不过可不要小看它，它的本事可不小啊，在很多问题上都能很玩家共同讨论的。



和很多历代记一样，这款《龙骑士历代记》的目的就是让玩家能充分领略到剧情的完整性。而且多种游戏类型结合的模式和复杂的任务谜题的确让人非常期待。

（游侠·三枫）



编者按：

龙真是神奇的东西，尤其是中国的龙，上天入地无所不能，而且不需要任何特殊器官。老外就比较务实了，要想让龙飞，就得给它加对翅膀，真是没想象力。

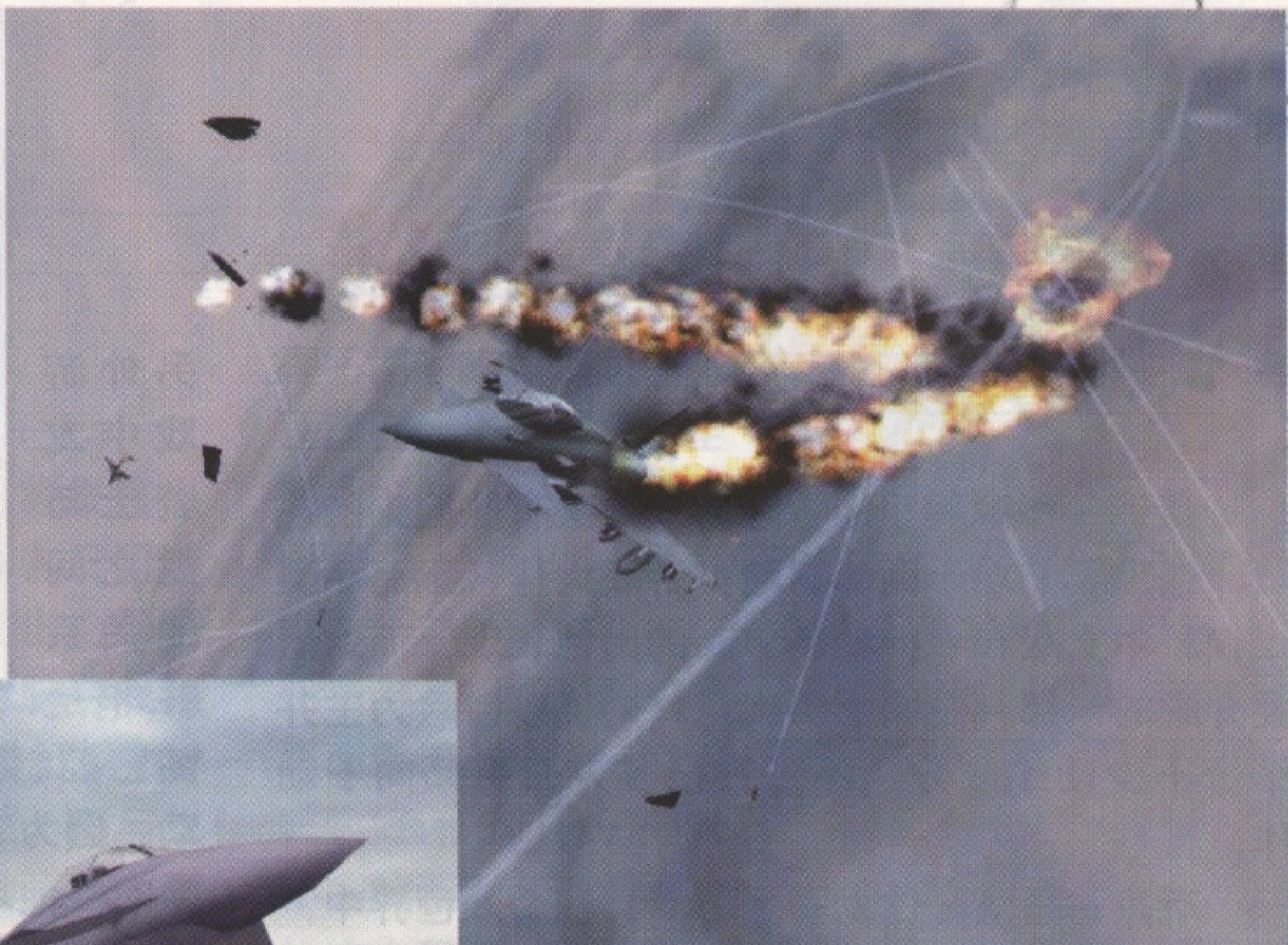
欧洲战机——阵风

Eurofighter Typhoon

● 游戏类型： 飞行模拟
● 制　　作： Core Design
● 发　　行： Rage



《欧洲战机——阵风》是一款Core Design的新作，只是这一点就已经足够引起玩家的兴趣了，发行商又是大名鼎鼎的Rage，相信一定不会令飞行模拟游戏的狂热者们失望。



《欧洲战机——阵风》中运用了类似于在EF2000中使用的多样化随机屏幕，并且菜单和按键之间的结合非常人性化，而从F-22中借鉴的操作方式使得玩家能够很轻松地使用PS手柄来操作游戏。



游戏除了保持喷气式战斗机的战斗刺激感之外，还通过其革新的作战系统，使游戏更家引人入胜。《欧洲战机——阵风》有三种作战方式，战争作战、和平作战和联机对战。战争作战，不言而喻，当然是指传统的人机对战。和平作战则是让玩家在敌机起飞前半小时起飞，这样能够使新玩家在熟悉掌握好操作之后再进入战斗。联机作战中，传统的空中激战当然不会少，而组队的战斗也会出现，更新的一种夺旗方式则是从主视角射击游戏中转化而来的。很少有空战游戏如此注重联网的游戏性，而《欧洲战机——阵风》却正是这样做的，多人联合执行任务看起来总会比单人游戏要有意思得多。





在游戏一开始，你可以选择6名各具本领的飞行员，每个人都有自己的特长，而了解这些队员的能力并加以利用是非常重要的。每一个飞行员都有不同的能力，因此，保护这些飞行员也是你的首要任务。在你要去袭击对方的运输潜艇或找对方的米格单挑或是干脆来一场大混战的时候，还是最好先想想后果如何，亏本的生意可是千万做不得的啊。

《欧洲战机——阵风》的任务多种多样，拦截潜艇、轰炸基地、群组作战以及空中突袭绝对会让人大呼过瘾。美中不足的是游戏中的任务并不能自由选择，而只能循序渐进地过关斩将，不过相信这并不会影响玩家对游戏的痴迷吧。

现在3D游戏的画面哪个不精美细腻，Eurofighter Typhoon自然不会例外，真实感极强的冰岛风貌、以真实模型为基础的战斗机、壮观的爆炸场面以及令人窒息的空战表现都在《欧洲战机——阵风》杰出的3D引擎下展露无遗，加上制作者在现场采样的音效，游戏在声光效果方面的表现也是颇为值得期待的。面对这样一款制作精良的游戏，飞行迷们，你们还等什么呢？

（游园创意）



编者按：

只要脱离“简氏”那种折磨人的操作，我还是挺喜欢飞行模拟游戏的。可能这种游戏是很多人的游戏启蒙导师，这倒不是因为它多有代表性，而是它让你飞了。

复活——黑龙回归

Resurrection:The Return of the Black Dragon

● 游戏类型：　动作
● 制　　作：　Nebula Entertainment
● 发　　行：　Dinamic Multimedia



前段时间《黑暗之刃》的推出曾经引起不大不小的轰动，第三人称的动作游戏因此也有所复苏。不少游戏厂商开始注意开发同类游戏，在西班牙，一个并不出名的游戏制作公司Nebula Entertainment也将推出他们的新作——《复活——黑龙回归》。《复活——黑龙回归》基本上与时下的同类游戏相同，但是制作人员在游戏的操作和其它方面加入了一些独有的特性。

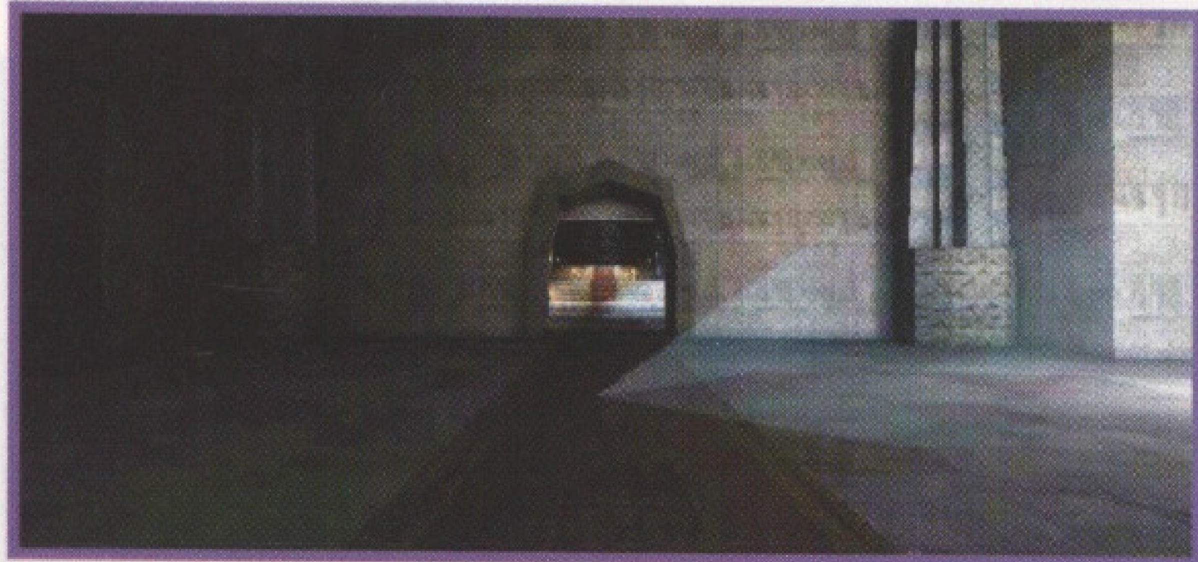
《复活——黑龙回归》的操作与《黑暗之刃》十分相似，但是它所许使用的按键更加少了，并且加入了一些预设好的指令使得游戏的操作变得更加容易了。通常只需要一些简单的组合加方向键就能做出非常酷的动作，而组合键的逐渐增加也会提高战斗的技巧和伤害程度，另一些特殊的组合能力则用来使用法术等动作。

游戏一共有3个人物可以选择，他们的属性的平衡性非常明显，女主角Daiko速度最快的人物，往往能在敌人还没反应过来时就发动攻击；Gau则恰恰相反，他的行动速度无法想象地慢，但是他强大的攻击力和防御能力弥补了速度方面的缺陷，大砍大杀的动作更加符合他豪放的性格；而Domenico则是一个属性非常平均的人物，既缺乏强大的攻击力也缺少极快的速度，往往最先遭到敌人围攻的便是这个可怜的角色。

尽管战斗占据了游戏的绝大部分时间，但是在一些特殊的任务中，你还需要有敏捷的反应能力，学会偷偷摸摸行动。比如游戏的第一关中，你要控制Domenico渗透到一座布满守卫岗哨的宫殿中，自然不能引起太大的声响，由于Domenico的身份是吸血鬼，他的那些特殊能力就有了用武之地，Domenico可以顺着墙壁甚至天花板爬行，因此能够避免被守卫发现。其他两位角色没有这样的隐藏技巧，事实上，他们也不需要这种能力。Gau的普通攻击威力实在太大，而Daiko奇快的速度注定了她在战斗中永远能够占到便宜。

《复活——黑龙回归》的人物动作和细节刻画赏心悦目，而且还采用了不少实时动画的蒙太奇效果，使得整个故事情节更容易被玩家接受。没想到西班牙的制作小组会有这么深厚的制作功底。笔者和玩家一样，都是在期待着年底《复活——黑龙回归》给我们带来新的震撼。

（游園创意）

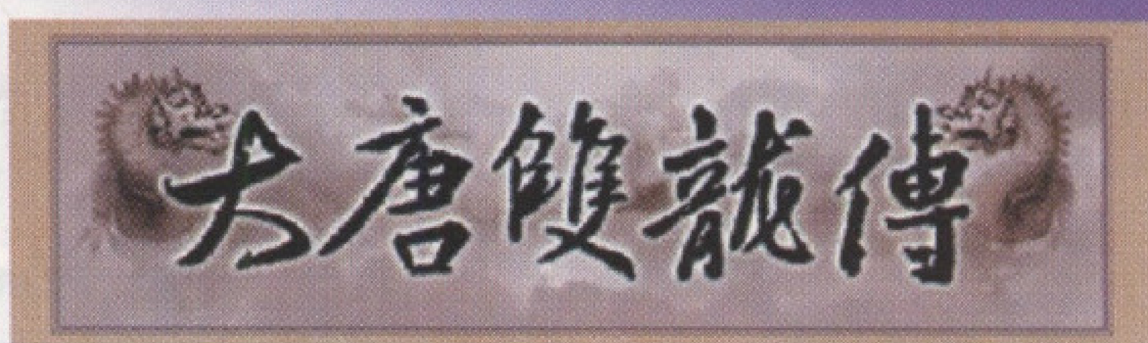


编者按：

根据多年玩游戏的经验，最好不要选择属性平均的人物，作人一定要有突出的地方，想面面俱到只能面面不到。

大唐双龙传

- 游戏类型：角色扮演
- 制　　作：次方科技、智冠
- 发　　行：智冠





继金庸、古龙的各类武侠小说纷纷被改编成电脑游戏而成为玩家手中的挚爱后，在港、台及大陆享有盛誉的黄易先生的武侠作品也开始陆续进入玩家的视线。从几年前的《破碎虚空》到今年的《大唐双龙传》，这些题材正在广泛地被国内游戏公司应用。

隋朝末年，天下大乱，能人辈出。在炀帝暴政下的扬州城内，一对难兄难弟寇仲与徐子陵立志要建大功、立大业，并且自封号为扬州双龙。其实这两个小混混是自小在扬州城骗吃骗喝，专门干些偷鸡摸狗勾当的人。只因在无意间偷到一本"长生诀"的书，从此惹祸上身成为宇文化及追杀的目标，他俩亡命逃到扬州城外滩，恰巧遇到高丽御剑大师的大弟子——傅君婥，就这样在群雄逐鹿中原的烽火中，他们的奇遇之旅即如此展开了！

《大唐双龙传》中的人物有精、气、神3大主要属性。精为机能状态总和，气乃修炼先天真气所得，而神则为气场威势，为精神添加内力作用。另外还有内伤、外伤、状态、潜能4种内在属性和威力、应变、精确、身法、体能5种外在属性。这些人物属性将在战斗过程中发挥各自的作用。除了这些，游戏在物品界面上制作地非常亲和，例如所选物品会以有颜色的外框来显示，且在选项旁还会浮现出使用、丢弃及取消等指令按钮。



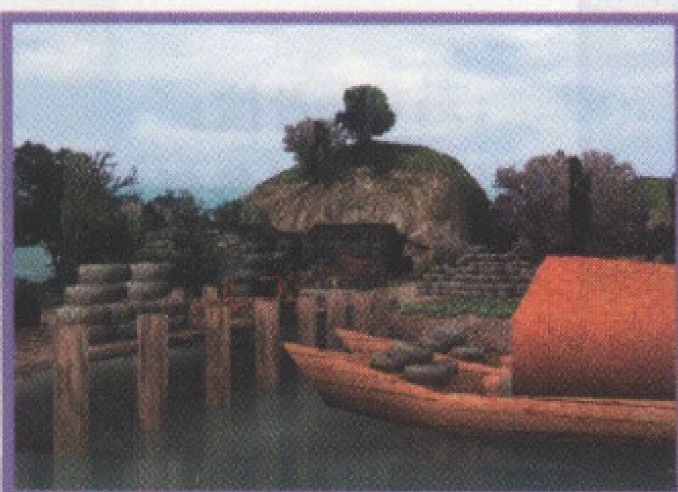
在游戏中，次方科技将各大场景在小说的基础表现得惟妙惟肖，让熟悉书本内容的玩家会有身临其境的感觉。在这其中包括了洛阳名铺董家酒楼、石龙武场、老冯包子店、城南大街等等。当然还有那充满水乡风情的扬州码头及隐藏了隐秘点的江南民宅……还有许多刻画精致的场景，让每位玩家都能深刻体验到在那大唐世界中悠游四方的惊艳感受！

武侠RPG吸引玩家的地方除了离奇的故事情节外，最重要的还是那高深的武功。此次次方科技与知名的影片动画公司太极合作，力争将人物动作效果表现的最佳。在游戏制作过程中，太极负责聘请了大量专业武术教师，并使用了动作捕获技术，把所有的武打资料完整抓入到电脑中，再转成游戏中能够使用的技术资料。

以上的游戏介绍就到此为止了。相信这套黄易大师最受推崇的武侠巨著，经过制作者的创作加工后，定会让你在暑假的时候，体验到那如双龙般的奇遇之旅！

（游趣　yesisi）





编者按：

"××末年，天下大乱，能人辈出"已经成了历史规律，末年自然要大乱，大乱自然有人趁乱取胜，这场大乱就象一个漫长的惊蛰，让各种能人极尽趁乱之能事。

发射

Ballistics

- 游戏类型：竞速
- 制　　作：Grin
- 发　　行：Grin

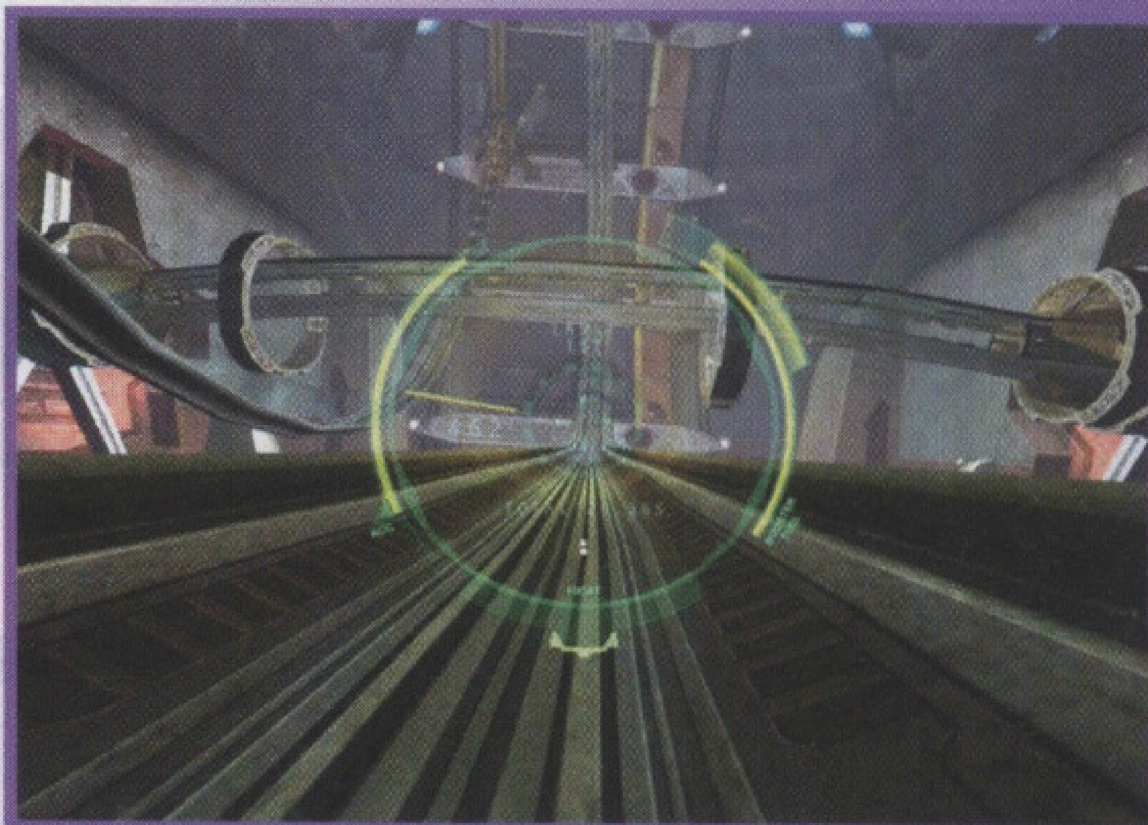
似乎“乌托邦”式的完美社会更加容易衍生出充满危险和挑战性的运动出现，而这款Grin的新作《发射》就是杰出的速度对抗游戏的代表。

2090年，人类已经达到了科学的颠峰时代，人丰衣足食，没有人再为经济这种东西而担心了，整个世界都处于安定和平的状态下，没有疾病和战争。但是，随着对平静生活的厌倦，已经没有什么能让人们更加快乐了，于是，“发射”诞生了。人们很快为一种利用电子震荡的反射系统所发明的竞速运动所吸引，运动员们在特殊的电子运输系统的推动下，以不可思议的高速度，在一个人为的充满障碍物的隧道中穿梭。完全没有上限的速度和极度的刺激令人们对这项运动越发狂热，似乎人们所能享受的唯一的快乐就是“发射、胜利”。



在洪都拉斯的伯里兹城、北美洲的大峡谷、未来的休斯顿中心社区，到处都充满了这项运动的热潮。参赛者将自己绑在称为“Speeder”的交通工具上，随着磁力的吸引盘旋于空中，当初始力达到一定程度时发射到固定轨道上。于是疯狂的驾驶员在疯狂的人群的呐喊助威下，开始了自己的比赛道路。





“Speeder”是一个利用磁力和空气动力学制造的高尖端交通工具，需要不断地更新底盘和引擎，而冷却器在比赛中的运用也是非常重要，底盘、引擎、冷却器任何一个部件出现问题都会导致比赛的失利，玩家必须经常熟悉它们的操作才能够保证“Speeder”运行在超过时速3000公里的状态下。

《发射》的玩家可以任意控制“Speeder”的角度，这种控制方法是经过极其精确的计算达到的，而玩家在控制速度的同时还要面对路上那些该死的障碍物，这些能够致命的碰撞会对比赛产生负面影响。如此复杂的操作和速度效果当然需要极好的显示硬件，于是，《发射》的制作者选择了GeForces3这样的超级显卡！

从视觉刺激上来说，游戏的图像效果绝对令人惊讶，对于“Speeder”这种极超音速的物体有十分细腻的表现。游戏的引擎称为“Diesel Engine”，大量的多边形支持以及在轨迹上超过1500的纹理贴图可以说在PC游戏上是绝无仅有的。几近完美的光影效果和环境贴图几乎可以让PS2为之汗颜，当然这样的吃硬件怪物还是只有少数人才能够享受的“富人游戏”。不过，相信国内还是有不少玩家能够感受到《发射》给我们带来的视觉震撼吧。

（游园创意）

编者按：

看来，娱乐和科技的关系并不大，当物质发达到一定程度，人就不知道该干什么好了。当然，发达是相对来讲的，依我看，当年罗马斗兽场里的节目就比这“发射”刺激得多。

游戏试炼场

剑灵

- 游戏类型：角色扮演
- 制　　作：宏申
- 发　　行：天下华彩
- 系统配置要求：奔腾200、32MB内存、WIN9×





"剑器一舞动四方"，剑在中国文化中一直占有特殊地位，和其它兵器不同，剑是带有灵气的东西，所以就有了无数围绕着剑发生的故事。

《剑灵》的主角一上来就莫名其妙地死了，然后又因为一个叫剑灵的东西又莫名其妙地活了，于是他开始调查自己的死因。他曾经隐姓埋名，却逃不开命运的捉弄，鬼使神差地参加了名剑大会，经过无数曲折，最后又回到剑灵上。

再玩过《剑灵》的DEMO后，感觉到确实有不少亮点值得推崇。游戏的画面清新古朴，以中国传统淡彩水墨的表现手法将大背景勾画出来，在建筑方面更是突出中国的特色。在此基础上，制作者还结合欧美游戏的风格特点，以直接的方式将这幅优美的画卷呈现到玩家面前。为了配合这优质的画面，游戏还采用杜比新解码技术制造3D环境音效，再加以游戏里变换的天气和昼夜交替，使声光色效达到前所未有的水平。但制作者并没有就此放过你，他们还让《剑灵》支持力回馈手柄（有没有搞错），想要刺激你除了味觉外的所有感官。



《剑灵》除了拥有RPG必需的升级和战斗系统外，还有独特的铸剑系统、炼药系统和5大属性技能系统。随机的人工智能和随机的任务委托功能让每一此游戏都变得不同。游戏的战斗方式可以在即时和半即时之间切换，如果你是选用的即时战斗，那么就须要眼明手快了，特别是要控制好几个人物时，常常会弄得手忙脚乱。这时你可以把一些人物的"战斗设定"设为自动，这样就方便多了。在战斗之前还可以设定人物的排布顺序，这也是游戏的一个有新意的设计。

作为传统RPG，《剑灵》在这个网络游戏大出风头的时候出来是有些冒险，不过所谓"艺高人胆大"，从这个小小的DEMO上，我们已经可以看出它的实力。

中国游戏报导

◆ 本刊记者/风林火山&生铁

近期，韩国在线游戏《红月》在测试期内可谓“热气腾腾”。为确保游戏的正常运行，6月下旬，其制作公司——韩国的JCEntertainment专程派人来京，为《红月》提供更为细致的技术支持。就此机会，本刊记者对此次来京的两位《红月》的“娘家人”就《红月》及其制作公司的情况进行了专访（以下记者简称记，两位韩国来京人员简称韩）。



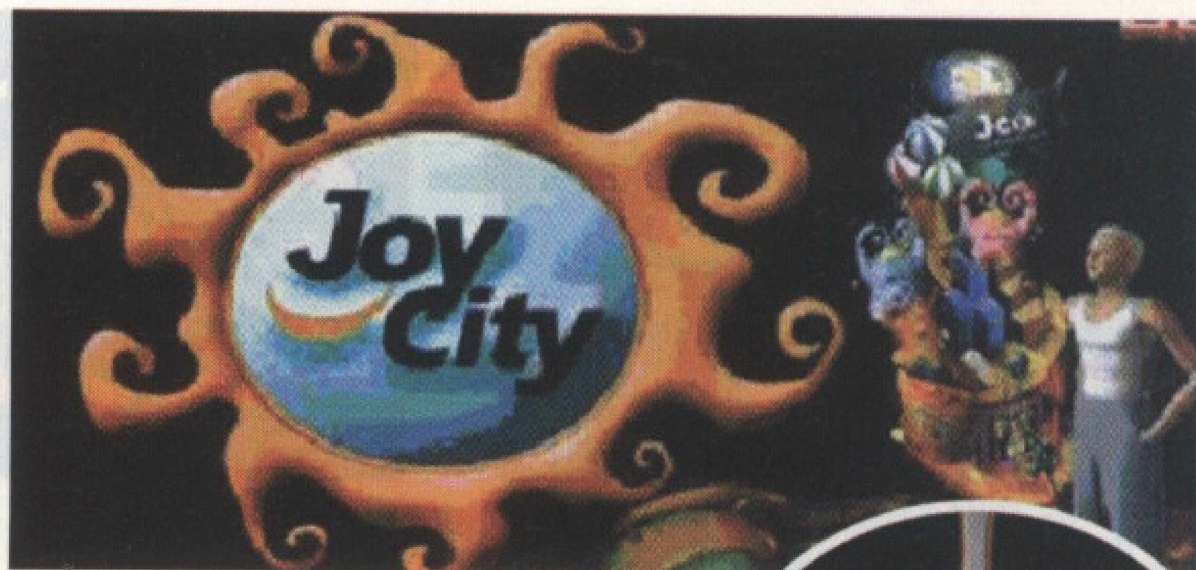
记：两位好！我是《大众软件》的记者，首先欢迎你们来到北京。

韩：谢谢。

记：我想对目前国内还在测试期的《红月》以及你们的制作公司作些了解。

韩：好的，我们很高兴接受贵刊的采访。

记：请问贵公司成立于哪一年？主要做什么游戏的研发？



韩：JCEntertainment成立于1994年，主要做Online Game，也就是网络游戏，还有手机游戏的开发。手机游戏是未来发展的趋势，也是我们公司今后主要研发的方向，目前已经有手机《红月》上市，在韩国很流行。

记：手机《红月》也能上网玩吗？

韩：目前还不行，这只是单人游戏，不过我们正努力使其成为可能。

记：贵公司的开发网络游戏主要有哪些？

韩：除《红月》外，还有JoyCity和Warbible。JoyCity已经和第九城市合作准备近期在国内上市，它是一部类似于情景聊天室的游戏，内容轻松、有趣，不久中国的玩家就会与它见面了。

记：中国大陆地区还未正式上市发行的《红月》，在韩国的情况怎样？

韩：在韩国，《红月》是网络游戏中名列第三的游戏，拥有众多的玩家。它改编自韩国著名漫画家黄美娜的漫画《红月》，有好的故事情节，很吸引人。游戏中的画面精美、鲜明，法术华丽多变，这在众多的网络游戏中也是不多见的。而且，《红月》已在美国、日本和中国台湾省上市，好评如潮。

记：《红月》的开发周期多长时间？还有后续情节吗？

韩：《红月》的开发周期历时2年。在韩国，除了目前大家在玩的地球场景外，还新增了外星球的游戏场景。在外星球上，有着不同的NPC，还会学到新技能，游戏乐趣大大增加。在今后还有可能做一个结婚的场所，让《红月》中的有情人喜结良缘。

记：听说目前贵公司正在制作一款很特别的游







戏，能否透露一些细节？

韩：它不同于以往的游戏，不归属任何一种游戏类型，是一种全新的游戏方式。很抱歉，细节问题现在还不便透露，不过，不久你就会看到它的身影。

记：谢谢你们在百忙之中接受《大众软件》的采访，我很期待那款神秘游戏的出现，希望你们会有更多、更好的游戏面世，也欢迎你们再到北京来。

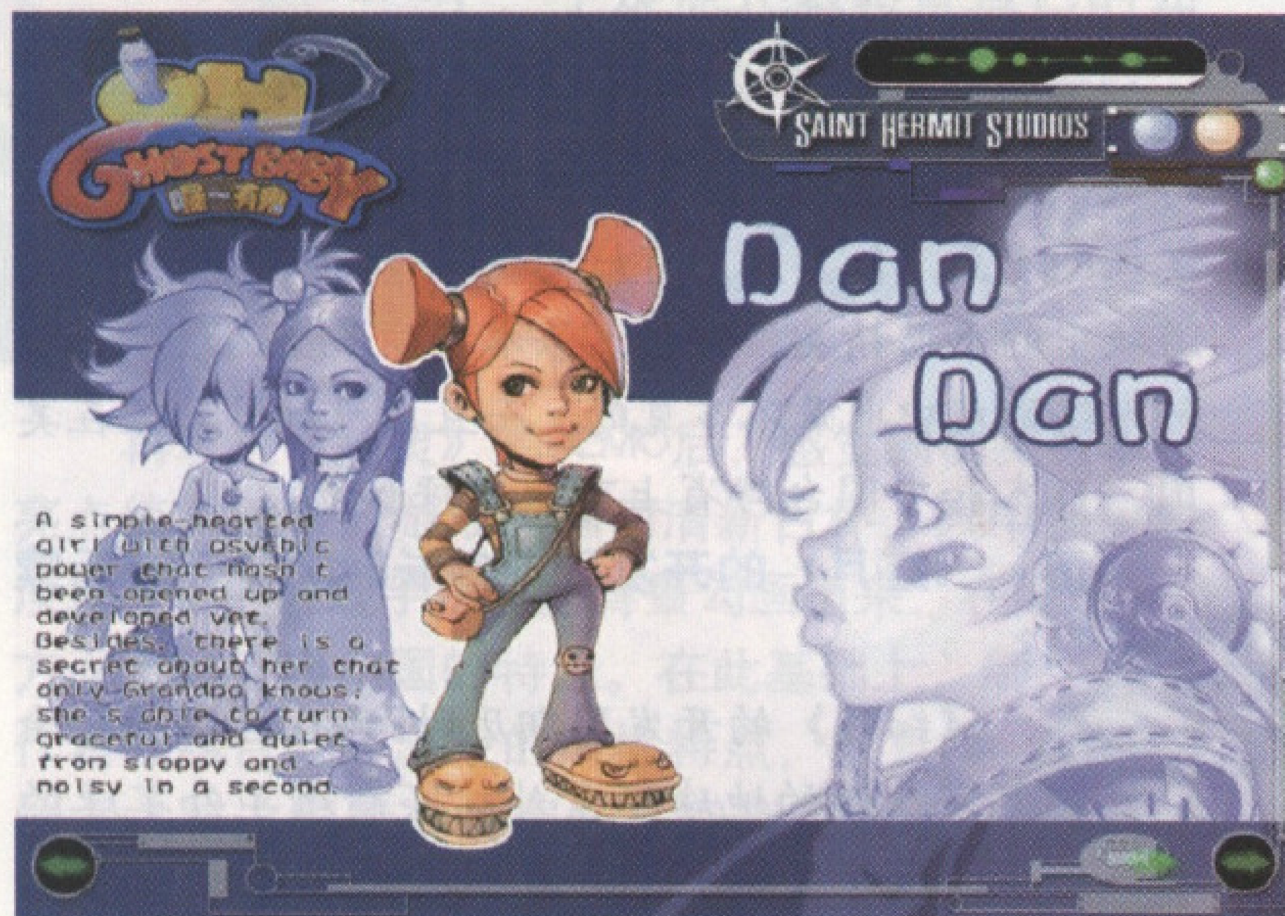


韩：谢谢，我们也想借此机会，向支持《红月》的中国玩家问声好，谢谢。

●“圣教士”降临

你一定玩过《三国演义》Ⅱ代和Ⅲ代吧？恐怕你只知道它是智冠公司出品的。可能对于它的开发者台湾“太阳神工作室”就不很了解了，如果我告诉你，这个工作室就是圣教士股份有限公司的前身，你是不是会说——啊！我知道这个公司，我正在玩他们的游戏《千年》！

在北京市朝阳区的通广大厦里，本刊记者见到了圣教士的首领之一——台湾省人石体伟。他也算是



游戏圈里的老人了。他介绍说，圣教士在成立之前一直与台湾华彩公司有着广泛的业务合作，后来随着自己规模的扩展和业务经验的积累，而最终在1999年成立了自己的公司，借着近一年来台湾游戏公司涌进大陆市场的汹涌势头，他们也于今年年初在北京成立了自





己的第一家分公司。目前他们在台湾的总部有6个开发小组，专业游戏开发人员达到80人的规模，而且目前在西安还拥有一个自己的开发单位。

圣教士未来的产品线很丰富，从今年E3参展的作品来看，不少产品的风格很明显是针对全球用户来定制的。有亦真亦幻的古典RPG《美人鱼》、《七仙女》，有日本风格的策略游戏《郑和下西洋》，也有纯正美式风格的《绿野仙踪》和《喔，有鬼》。

石体伟说，未来在大陆地区要在开拓市场、渠道和扩展行销方式上下大力气，PC游戏开发是个过渡，圣教士未来要成为一个“娱乐内容提供商”，为所有可能的多媒体平台和电视、电影及录像提供娱乐内容的开发。从这句话里透露出一个信息，那就是圣教士未来的服务对象将更多是企业，而不是单个消费者。

娱动工场的“全面战争”

一个大写的X，能使你联想到什么？X－certificate？还是X－BOX？其实你可以把它理解为X－factor（未知的）、X－period（次世代）和Xanadu（世外桃源），这或许能代表北京娱动工场的某些立场。

这家新晋娱乐软件公司的董事总经理纪峥可不是个新人了。早在前导时期，他就已经投身于游戏行业了。记者对他进行了一次闲谈式的专访。

纪峥告诉我，娱动工场中有很多原来前导、腾图的成员，具备相当的从业经验，所以公司成立不久就进入了状态，产品开发很快步入正轨。最近已经有不少产品即将和正在上市。除去《大家来找X》和《问答也疯狂》这类休闲益智的产品外，今年还将有“暗黑”风格的《真·封神演义》和根据聊斋故事《聂小倩》改编的《聊斋志异·鬼寺》等作品



问世。他们的产品开发计划甚至定到了2002年。除去搞研发，从这个月开始娱动还开始涉足游戏代理领域，甚至正在和日本厂商洽谈开发掌机游戏的事宜。

记者问，半年甚至几个月推出一款游戏、10元左右的价格体系——这样的“快餐行为”是否适合于我国的情况？纪峥对此很不以为然。他认为游戏是消费品，而且是短期消费品，不该把游戏向精品的思路上靠。中国的消费水平很低，而且盗版软件内定了10元的价格体系，你必须去改变自己的思路，去适应这个市场。他很憎恶炒作“概念”的行为，讨厌游戏开发者的自恋心态。在一个商品经济社会，只有将一样东西真正当作商品去看待，才能使它得到发展。娱动工场目前开发的产品都要先通过市场部的审查，要充分考察一个尚未开发的游戏是否有它潜在的市场。

纪峥把娱动工场的特点定位为：以研发为龙头，类型全面的产品线和积极的外界合作的可能。他甚至大胆地预测，如果思路正确，中国未来软件行业的出路是游戏软件，到那时，几十个游戏厂商上市将不是梦想。

“碰碰i世代”正式上市

我们前段时间陆续有介绍的韩国网络社区游戏“碰碰i世代”经过一个半月的测试，现在正式上市了。它是由三星联网科技（中国）有限公司代理推出的。



来自智冠的消息

由深圳万智源公司开发制作的游戏《最初幻想》最近由智冠电子取得了中文、韩文版的全权代理权。目前，游戏已经初步制作完成，预计将会在10月份正式上市。另外，智冠电子已经取得了根据网络畅销小说《第一次亲密接触》改编的同名游戏的全权代理权，目前正在策划该游戏的上市前期工作。预计在游戏上市时，玩家还可以得到漫画版的《第一次亲密接触》。这样的好东西，大概真可以起到消暑的作用。

《地面控制》汉化完毕

奥美电子代理汉化版《地面控制》已经处于最后的测试阶段，上市在即。该游戏是由专业的游戏汉化测试小组“游戏急速”负责汉化的，未来该小组将与奥美电子长期合作。此次游戏的汉化方式与过去有所不同，是首先运行汉化包，再安装原版游戏，这样屏蔽了英文安装界面，更清楚明了。

另外由Dynamix小组开发、SIERRA发行的超人气射击大作《部落Ⅱ》即将由奥美电子代理并于本月中旬在全国范围发售。它区别于其它QUAKE类游戏的特点是允许百人同时在线对战。

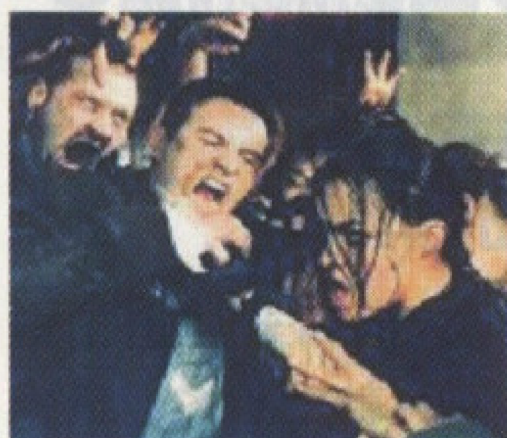
《鬼屋魔影Ⅳ》即将上市

《鬼屋魔影》系列可以说是最经典的电脑恐怖冒险类游戏了。新天地互动多媒体这次这次正式代理了该系列的最新一款作品，即将在不久的将来奉献给国内玩家。这款游戏完全秉承了原系列的惊险恐怖气氛，并加入了许多更新更有意思的游戏元素。这款游戏将带给你前所未有的刺激，你准备好进入这个新的噩梦了么？



◆ 本刊记者风林火山

◎《生化危机》电影版剧照大公开

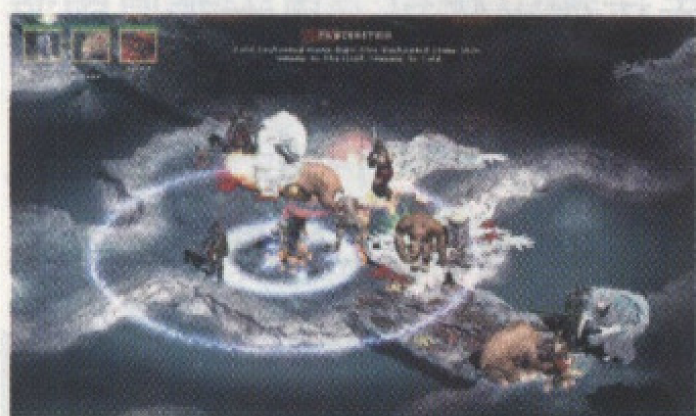


改编自CAPCOM著名动作冒险游戏《生化危机》系列的同名影片《生化危机》，预计在今年的10月26日上市公映。



这部影片讲述的是一家名为Umbrella的大型化工武器企业公司引发了一场病毒危机，而一群受过特种军事训练的精英担当起阻止病毒扩散的任务，故事就在这样的背景下展开了。影片由Constantin Films制作，曾出演过《第五元素》女主角的Milla Jovovichy担当此片的主角。有消息称，该影片还将把某市建设中的地下铁路车站重新改装成生化研究所，来作为拍摄场景，其场面可想而知。这是影片中的部分剧照，感觉如何？

◎《暗黑破坏神II——毁灭领主》制作完成



暴雪娱乐（Blizzard Entertainment）最近宣布其著名的角色扮演游戏《暗黑破坏神Ⅱ》的扩展片《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭领主》（Diablo Ⅱ: Lord of Destruction）已制作完成，不久就会投放市场与翘首期盼的玩家见面。该扩展片在原作的基础上，新增加了包含6个任务的全新第五篇章。在这部扩展片中，你会看到新的野人高地场景（Barbarian Highland）、从未谋面的魔怪、物品以及魔法。此外，还增加了刺客（assassin）、德鲁伊人（druid）两个新的职业供玩家选择，并提供了更多的储物箱及对800×600解析度的支持。

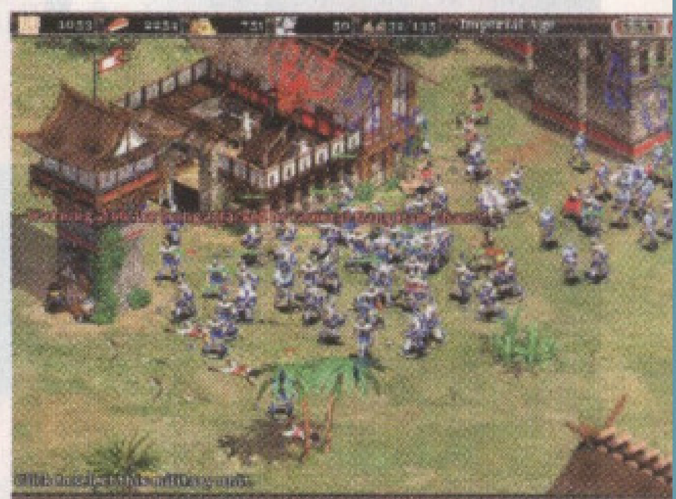
◎ Xbox商标侵权风波已平定



去年年底，微软与Xbox Technologies公司就Xbox名称使用权问题发生了纠纷。Xbox Technologies公司在1999年3月份就已注册了Xbox的名称及商标，而微软则是在6个月以后才注册的。现在此事终于有了了结，Xbox Technologies公司已同意更名，让微软使用Xbox这个名称。但此次交易的条件并未公开，不过有消息称，微软是花了一笔钱才搞定这次事件的。现在，微软可以松口气了，在今年11月8日正式上市的游戏主机名称可以确定为Xbox。

◎ 微软举办《帝国时代II——征服者》世界争霸赛

微软近期将举办《帝国时代Ⅱ——征服者》（Age of Empires Ⅱ: The Conquerors）世界争霸赛。



参赛选手在此次比赛中将有机会赢得总奖金50万美元、冠军奖金5万美元的高额奖金。初赛时间定为7月中旬至9月28日，总共会有15个国家和地区的选手参赛。胜出的选手将在10月24日于微软总公司所在地Redmond参加总决赛，决出谁是真正的“帝国霸主”，届时，游戏的设计人Bruce Shelley会在场为各国高手捧场。

◎ 日本三大游戏商联手发展网络游戏

日本三大游戏公司SQUARE、NAMCO、ENIX于6月18日发表共同宣言，将合资成立一家子公司发展网络游戏，这是日本游戏界一次强有力的实力整合。

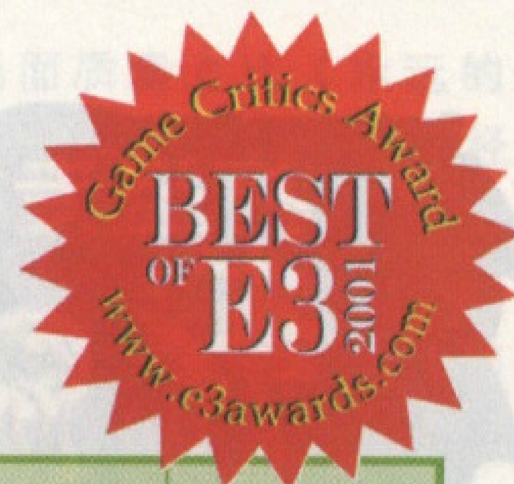
以下为这份共同声明的主要内容：

1.发展以“PlayOnline”为基础的网络游戏服务。三家公司共同出资成立一家子公司负责运营，并发展北美、亚洲的网络游戏事业。而SCEI、日本NTT也将整合到该计划中，大幅拓展日本网络游戏实力。

2.三家公司共同持有游戏的海外销售版权，有效整合彼此资源，降低管、销费用，强化竞争实力。

3.三家公司将共同发展移动电话无线网络市场，共同研发无线网络对应的软件与游戏开发模块，进军广阔的无线通讯市场。

2001年E3最佳评奖揭晓



今年E3的各类最佳评奖已全部揭晓，获奖名单如下：

奖　项	名　称	制作公司	机种
最佳游戏展示 (Best of Show)	GameCube	Nintendo	
最佳原创游戏 (Best Original Game)	《王权至上》(Majestic)	Electronic Arts	PC
最佳PC游戏 (Best PC Game)	《星球大战网络版》(Star Wars Galaxies)	Sony Online Entertainment/LucasArts	PC
最佳游戏机软件 (Best Console Game)	《合金装备Ⅱ》(Metal Gear Solid Ⅱ: Sons of Liberty)	Konami	PS2
最佳PC硬件 (Best PC Hardware)	GeForce 3	nVIDIA	
最佳游戏主机 (Best Console Hardware)	GameCube	Nintendo	
最佳动作游戏 (Best Action Game)	《星球大战——侠盗中队Ⅱ》(Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron Ⅱ)	Factor 5/LucasArts	GameCube
最佳动作/冒险游戏 (Best Action/Adventure Game)	《合金装备Ⅱ》(Metal Gear Solid Ⅱ: Sons of Liberty)	Konami	PS2
最佳格斗游戏 (Best Fighting Game)	《超级兄弟大混战》(Super Smash Bros.Melee)	Nintendo	GameCube
最佳角色扮演游戏 (Best Role Playing Game)	《无冬之夜》(Neverwinter Nights)	BioWare/Interplay	PC
最佳赛车类游戏 (Best Racing Game)	《GT赛车Ⅲ》(Gran Turismo Ⅲ: A-Spec)	Polyphony Digital Inc./SCEA	PS2
最佳模拟游戏 (Best Simulation Game)	《模拟人生网络版》(The Sims Online)	Maxis/Electronic Arts	PC
最佳运动游戏 (Best Sports Game)	《托尼·汉克超级滑板Ⅲ》(Tony Hawk's Pro Skater Ⅲ)	Neversoft Entertainment/Shaba/-Activision	PS2
最佳策略游戏 (Best Strategy Game)	《神话世纪》(Age of Mythology)	Ensemble Studios/Microsoft	PC
最佳益智游戏 (Best Puzzle/Trivia/Parlor Game)	《皮金》(Pikmin)	Nintendo	GameCube
最佳多人连线游戏 (Best Online Multiplayer Game)	《星球大战网络版》(Star Wars Galaxies)	Sony Online Entertainment/LucasArts	PC
音效特别奖 (Special Commendation for Sound)	《荣誉勋章——联合攻袭》(Medal of Honor: Allied Assault)	2015 Inc./Electronic Arts	PC
图像特别奖 (Special Commendation for Graphics)	未授予		



◆ *本刊记者 风林火山*

著名调研公司International Planning and Research Corporation公布了一份对全球各地区使用盗版软件状况及带来的损失金额的调查表，部分数据如下（注：盗版软件装载率是指一个国家所有电脑设备装有的软件中盗版软件占的份额）：

地区	盗版软件装载率	带来的损失金额(单位：百万美元)
亚太地区	47%	2,791.5
北美地区	26%	3,631.2
西欧地区	34%	3,629.4
东欧地区	70%	505.2
中东地区	63%	284.4
拉丁美洲	72%	1,127.6
非洲地区	56%	193.7

其中在亚太地区，中国大陆的盗版软件装载率为91%，带来的损失金额为645.5百万美元，两项数值分别排在越南（98%）、日本（975.4百万美元）之后，位居第二位。

这份调查报告提供的相关数据表明，我国盗版软件的问题是相当严重的，在世界范围内也有很大的影响。它不但给国外的软件产品造成了巨大的损失，而更为严重的是，它已经成为国内软件行业向前发展赶之不去、灭之不绝的“拦路虎”。如此严重的盗版问题，除了要有政府部门不断加大打击力度外，还要群策群力，依靠大家的自觉性有意识地去反对盗版、抵制盗版，不给它存活的市场、滋生的土壤，让我国的软件行业能够有一个生存的空间和健康、良性发展的机会。毕竟作为一个有良知的国人都不希望看到一个泱泱大国加入“全球盗版软件大国”的行列，致使民族软件业的衰败吧。

伪正版曝光

本刊记者收到一位热心读者的来信及寄来的《白发魔女》伪正版游戏，信中说：“……在‘大软’第五期中的‘打盗专栏’中曾提到过《白发魔女》这个游戏，说它是一套伪正版游戏，而在‘大软’第六期中的‘打盗专栏’中又说它不是伪正版游戏，而是杭州晶天出版的正版软件……”。在看过读者寄来的《白发魔女》后，经确认这的确是伪正版，其特征如下：

……《白发魔女》……

外包装：印刷质量不错，包装上的文字有简体和繁体两种，封面贴有“特别价￥10元”的贴纸，封底印有台湾一家游戏发行公司的联系电话、地址，却没有国内游戏代理商的相关信息。

配套手册：印刷清晰，内容比较全面。

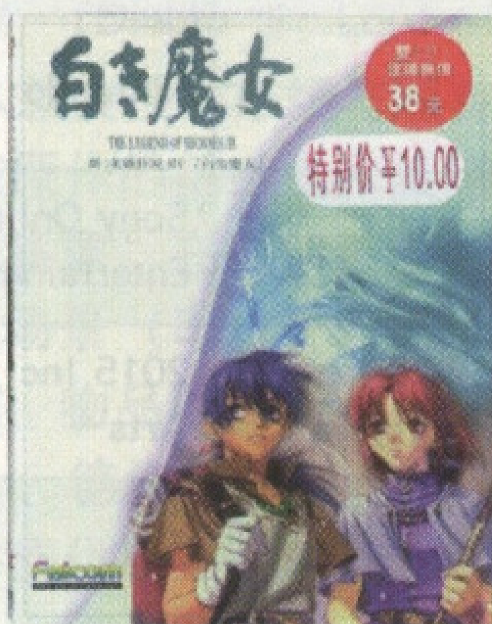


碟片数量：2CD

碟片质量：差（读者反应第二张碟片读不出来，经过测试的确如此）

零售价：10元　仿真度：B

综述：正版的《白发魔女》已由杭州晶天电脑软件开发有限公司代理发行，未有该公司标识的《白发魔女》游戏光盘均为非法出版物。在现在鱼龙混杂、真假难辨的游戏软件市场，还请广大玩家时刻提高警惕。



盗版猛于虎

……《北欧神话：瓦尔哈拉神殿》……



国内盗版出现时间：2001年5月

国外正版上市时间：2001年4月

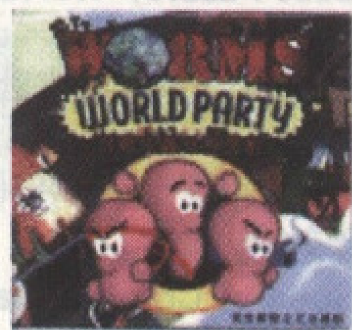
碟片类型：CD-R

碟片数量：1CD

游戏容量：457MB

碟　　评：《北欧神话》的资料片，游戏安装时出现“非法操作”提示，安装未成功。

……《百战天虫之世界派对》……



国内盗版出现时间：2001年4月

国外正版上市时间：2001年3月

碟片类型：CD-R

碟片数量：1CD

游戏容量：566MB

碟　　评：不知是否是“蠕虫”缘故，游戏运行后，会自动跳出。



《伊苏》诞生于1987年，紧接着在第二年又推出了更胜前作的第二代。那时还是任天堂时代，虽然画面现在看起来很粗糙，但它新颖独特的操作方式、构思巧妙的游戏设定、流畅的剧情安排立刻将我征服了。比起当时的《勇者斗恶龙》系列和《太空战士》系列，它没有令人头疼的踩地雷式遇敌系统，敌人都摆在明面上，你如果不想战斗，大可绕开敌人跑路；它没有冗长的故事情节，所以游戏时间并不算长，但给人的感觉非常流畅精致；它没有庞大的世界设定，四五个小村落就贯穿了整个游戏；它没有繁复的武器道具系统，玩家不必为武器防具的升级去费心，也不用为了挣钱去辛辛苦苦地练级，钱在游戏中的作用并不大。所以你不必再为这些琐碎的事情烦心，只要专心地去体会《伊苏》的虚幻世界，领略它“优雅的概念”就行了。



随后在世嘉上推出的《伊苏》三代偏重于动作因素，战斗方式变成了横向卷轴的动作过关模式。大概是丢失了《伊苏》一贯简易灵活的战斗特色，我对这一代的感觉并不是很好。到了在超任上推出的《伊苏Ⅳ——太阳面具》和《伊苏Ⅴ——失落的沙之都》，战斗方式恢复到以前的模式，游戏画面有了大幅度的提升，《伊苏》的魅力重新在超任上大放光彩。到了1998年，为了纪念《伊苏》发行10周年，Falcom公司以《伊苏》一代的故事为蓝本，把《伊苏》的世界移植到个人电脑上。经过重新绘制和编排的《永远的伊苏》，用细腻的笔触将艾斯塔里亚大草原上梦幻般的优美景致展现在我眼前。然而，在我以为这已经是《伊苏》“优雅概念”最完美体现的时候，《永远的伊苏Ⅱ》出现了，并使我彻底地推翻了这一观点。



首先，游戏在画面质量上比《永远的伊苏》更胜一筹，片头动画的精致程度已经达到让人吃惊的地步，完美的色调掌握和渐层的运用，在它颇具震撼力的表现形式下，将幻想中绚丽的伊苏世界展现得淋漓尽致。游戏的标题画面就是让我难忘的画面之一：金黄色的版面中心雕塑着伊苏国度创世时期的6位神官——掌管大地的哈达尔、掌管力量的托霸、掌管光明的达比、掌管时间的梅撒、掌管智慧的洁玛和掌管心的法克特，他们姿态各异，刻画得极为精致；一缕柔和的光从画面斜上角撒落，协调的明暗度立刻将一种辉煌的历史感衬托出来；而鼠标则变成了一支羽毛，羽毛顶端散发出一簇簇红光，仿佛是漫天飞舞的红色蒲公英——这种感觉真是太美妙了。而游戏中的画面才真正体现了Falcom公司深厚的2D艺术



功底，与上代相比，同样采用多层卷轴的表现方式，《永远的伊苏Ⅱ》的整体色彩表现得更加鲜明突出，光源和阴影的完美运用使游戏的立体感更加强烈，对场景的描绘也更加细致入微，花草在微风中轻轻摇曳着。打开房门，灿烂的阳光挥洒下来，飞鸟从空中掠过，艾斯塔里亚清新的空气仿佛就要扑面而来……然而这些并不算什么，更让人感动的还在后面。在雪地中行走会在身后留下一行脚印，然后逐渐消失，甚至连呼出的白色雾气也清晰可见。在熔岩之洞，从熔岩中会冉冉升起点点火星。魔法效果也更加华丽，炎之魔法不再是简单的火球，而是燃烧着的绚烂火焰喷射而出，尤其在蓄力以后的效果更加

漂亮。这一切都凸现出此款游戏制作的精致。

《永远的伊苏Ⅱ》的剧情基本上以《伊苏》二代的故事为蓝本，情节紧接上一代，主人公仍然是红发少年亚特鲁·克里斯汀。在达姆之塔击败了企图统治整个伊苏大陆的邪恶魔法师达尔克·法克特后，亚特鲁终于收集齐了6册“伊苏之书”。然而战斗并没有结束，他在奇异的光芒中消失在空中，跌落在艾斯塔里亚的大草原上，美丽的少女莉莉娅救起了他。于是，为了使美丽的伊苏恢复以往的和平恬静，红发少年再度踏上了战斗之路。这款游戏中人物的刻画基本上采用了与《英雄传说Ⅴ——海之槛歌》相同的大头小身造型，人物的形象显得更加细致可爱，尤其在主人公变身成可爱的圣兽“璐”以后，还可以和原来势同水火的敌方魔物进行交谈，使得魔物的形象也有了人性化的一面，游戏的趣味性得到了加强。

在设定方面，《永远的伊苏Ⅱ》为了适应不同类型玩家，做了更贴心的变化。游戏的难度变成了可选择的简单、一般和困难3个等级，简单模式的敌人很弱，比较适合新上手的玩家，新玩家可以轻松地游戏，尽情地领略伊苏世界的魅力。当然适合老玩家而且最具挑战性的还是困难级，敌方变得非常强，就连在野外游荡的低级魔物也能轻易地把主人公挂掉，大概只有这个难度才真正符合《伊苏》“愈难愈好，是最危险的心态”这句广告词。在游戏中，魔物被干掉后，身体会随着飞溅的鲜血支离破碎，胳膊腿儿散落得满地都是，如果你不喜欢这种血腥的感觉，可以把它关掉；当然如果你就喜欢这种杀戮的快感，那尽可以一直爽下去。在设定变化中最让人佩服的是，游戏在设定选项中增加了一项冒险日志，里面包括了全人物、全魔物、全场景3项记录，而且每一个角色、每一个场景都有详细的介绍。随着玩家游戏的进程，冒险日志也会逐渐完善，每一种魔物的属性值会根据你杀死该种魔物的数量逐渐显现。对于某些疯狂玩家来说，为了完成度达到100%而反复游戏也是一种乐趣吧。

游戏操控方面还是延用了《伊苏》的传统，采用俯视视角，冲撞是基本的攻击方式。虽然操控方式没有什么变化，但总体感觉更加流畅灵活，当然前提是你必须有一个很好使的鼠标。

武器道具方面仍然秉持着《伊苏》“宁缺勿滥”的风格，种类不多但刚好够用，而且每一种武器道具都配合着一幅精美的CG。所以你在玩这款游戏时千万不要放过眼前任何一个宝箱，伊苏世界的宝箱里可没有没用的宝贝噢。

不得不提的还有《永远的伊苏Ⅱ》的音乐音效。无论是小村中的祥和静谧，还是战斗时的紧张激烈，背景音乐都表现得相当完美；而音效就更不用说了，单是人物的脚步声就有好几种，甚至连走在草地上的深浅度也能区分出来。

总而言之，这款《永远的伊苏Ⅱ》可以说是《伊苏》系列的巅峰之作。如果你还没有接触过伊苏的世界，那么这款游戏你一定不能放过，它会让你领略到游戏中真正的优雅艺术。

◆北京 斯库里·亚古

82

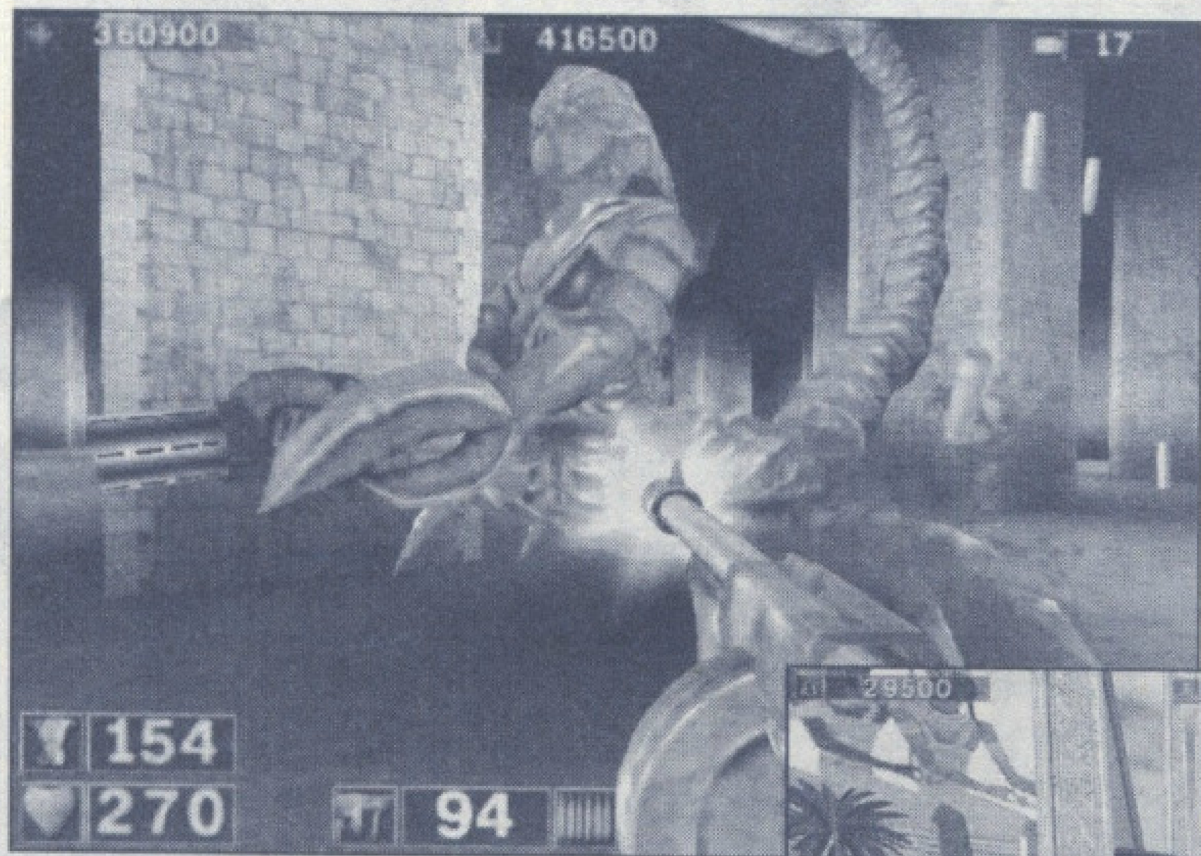
制作	Falcom
发行	新天地
载体	CD×2
类型	角色扮演
语言	中文
环境	Windows 95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	



在我知道有《英雄萨姆》这个游戏之前，网友发来一幅截图：耀眼的阳光下，两把手枪正对准前面恶狠狠扑将上来的敌人。我立即被那画面所吸引，于是千方百计找来安装盘，一睹为快。

一、关于游戏

这款《英雄萨姆》(Serious Sam)是克罗地亚Croteam游戏公司的作品。开发该游戏耗时2年半，在





这段时间里，Croteam公司先后推出了2个试玩版。全世界众多的玩家积极给予他们反馈意见，修正了许多游戏中的问题。

《英雄萨姆》是一款3D第一视角的射击类游戏。提起射击类游戏，可能有部分玩家会认为，就是那种以摧残鼠标为乐趣的疯狂游戏。其实在《英雄萨姆》中，玩家更多的是依靠灵巧的躲避和抢占有利地形来取得胜利；而有限的子弹更是让玩家懂得节约之道，为游戏平添了无穷魅力。玩家在这款游戏中，享受到了逼真的场景设定和激荡的活动过程。设计出如此优秀的环境，Croteam公司难免有卖弄3D技术的嫌疑。

本款游戏的操作完全是Q3式的。如果你玩过《雷神之锤》，那么，该游戏的控制对你而言将非常熟悉。在默认情况下，W、A、S、D键分别代表前进、左移、后退和右移；方向键的设定也差不多，只是“←”和“→”分别代表左转和右转；数字键当然是切换枪支；空格为跳跃键。鼠标担当枪口移动和射击的角色。

谈到Q3，大家自然会想到Q3联机的乐趣。自然，《英雄萨姆》也支持TCP/IP联机作战，被称作“多人协同死亡模式”。

二、精致的画面

这款游戏首先吸引我的，还是天上那轮耀眼的太阳。如果你在游戏中向空中那轮太阳望去，你会被刺得睁不开眼睛。假如正好有敌人借着太阳的背景向你飞来，你会因为隐隐约约瞅见一个黑影而恐慌地胡射一气。



通过《英雄萨姆》，我们会看到Croteam公司的3D编程能力已经成熟且完善。真实性就是本游戏的主要特色。且不说那充满神秘色彩的古埃及建筑如何宏大威严，也不说那屋内装饰如何小巧精致，单就众多场景设置的水池就非常让人赏心悦目。那一池的波光鳞鳞会让你以为这是一个真实的世界。当你跳入水中时，激起的层层涟漪逐渐扩散开去，池底被阳光直射而呈明亮的碧蓝，抬头透过水面看见天空的云朵也因为池水而蒙上一层温蓝。

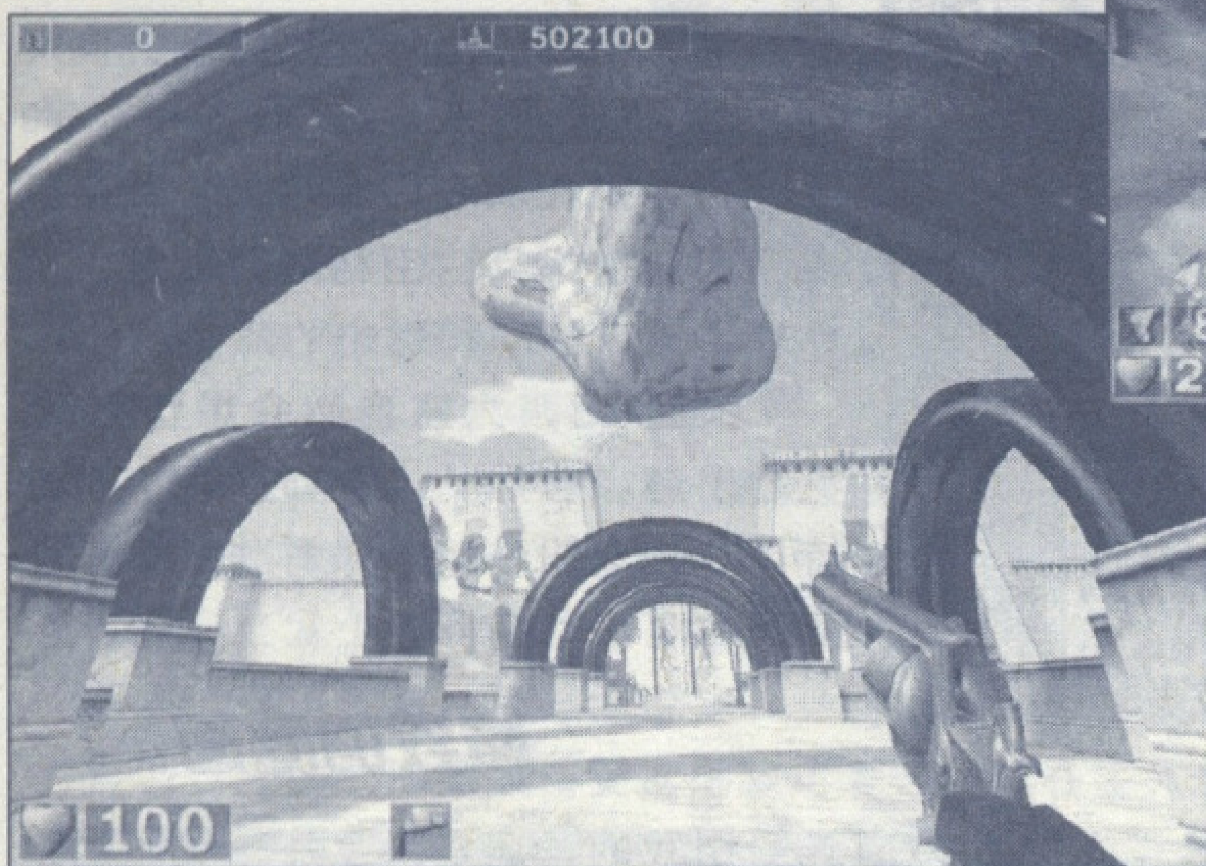
我们可以想象，Croteam公司制作这款游戏时，一定经过非常严格的把关和反复的测试。因为我赏玩了几遍后，仍没有发现BUG。碰到障碍时的实物感相当真实，拾阶而下的重心感也非常强，在拱桥上行走时高度的变化也能让人很快进入游戏状态。

精美的画面是《英雄萨姆》的最大卖点。一款画面真实的游戏往往让玩家能很快沉浸其中，不知不觉

中接受制作者的暗示，往返于特定的故事情节中。

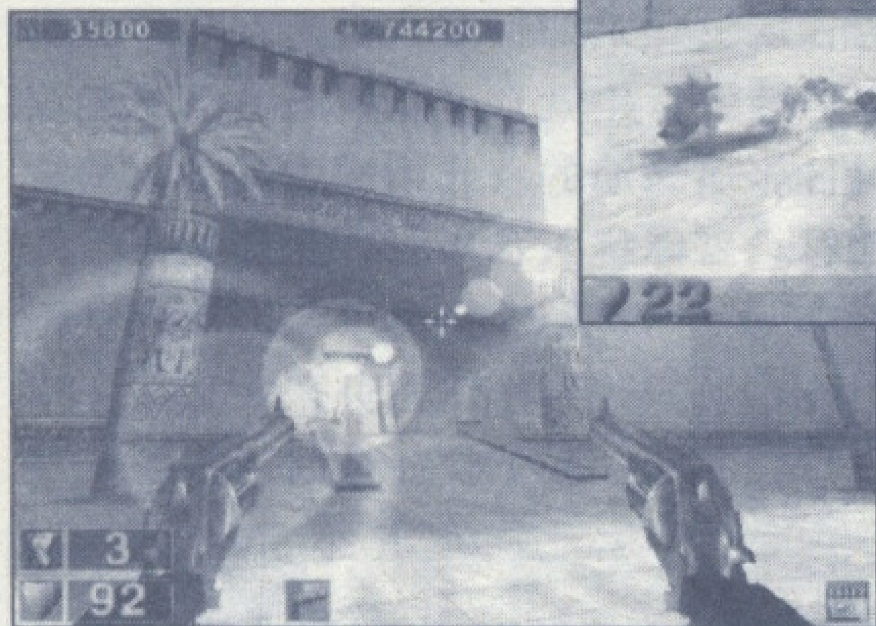
三、千奇百怪的怪物形象

虽然有人认为Croteam公司设计的怪物形象完全仿Doom中的怪物，但事实上并非如此，《英雄萨姆》里面的怪物形象设计仍是别具一



格的。而且，我个人非常喜欢这些怪物，因为它们有各自的性格特征：喜欢躲在角落里放冷箭的怪物像中古时代的武士，要拼个你死我活的怪物浑身烂肉，蛮横的怪牛像座飞驰的小山，空中飘荡的则像没有系线的风筝，飞舞的鹰人全身长毛，而且还有提着脑袋和你玩命的怪物。这些怪物总是让你在恐惧过后感到滑稽可笑。

Croteam公司的怪物形象设计是成功的。由于3D技术的应用，我们对怪物的感受也更



加强烈和清晰。比如，当怪牛冲过来用力一顶，你完全可以感受到那股强有力的撞击力把你挑上了半空。

关于怪物设计，还有一个比较得体的做法，当然，也是此类通常的做法：怪物死后会在晶莹闪烁的过程中逐渐消失。于是，战斗后的地面仍会保持洁净，这对那些厌恶满地脓血、碎尸的玩家们来说是很不错的设计。

四、紧张的战斗

战斗过程是射击类游戏的精华。一个射击类游戏是否好玩，也主要取决于制作者对战斗过程的设计。

《英雄萨姆》本身的特点决定了它不可能是以往那种卷轴式的平面射击游戏，大量人力、物力的投入告诉我们，这将是自由度非常高、可玩性很强的制作。

其实，战斗的基本原理是一样的。在游戏中还是需要设定事件触发点，当玩家行走到该点（面）时，激活事件，于是我们就会看到那些穷凶极恶的怪物们在一阵白烟过后跳将出来。

不过《英雄萨姆》有更自由的活动角度。玩家遭受怪物攻击后，可以往任何一个能移动的方向逃跑。当然，如果在逃跑过程中反而又激活其它怪物的话，你就只能自认倒霉了。

战斗中，空间概念非常重要。敌人距离你的位置有多远，它发出的武器需要多久能到达这里，它冲过来需要多少时间等，都决定了你应该作出什么样的反应。而且，你要掌握退步、移动战斗技巧，特别是敌人快要冲到你面前的时候，斜步后退攻击是相当管用的。

五、有趣的解谜

如果说可以为射击类游戏增加一些什么更好的因素，我认为最恰当的就是



增添一些简单的解谜过程。比如为了攻进BOSS的老巢，你必须得到几把开门的钥匙。

《英雄萨姆》在这方面做得不错。总体上说，它提供的场景运动过程是单线程的。也就是说，你想进入正厅，就必须先到旁厅取得某种关键物品或者开启某种机关后，才能转到。而且，制作者们考虑到玩家的便利，设定了按剧情需要而自动开/关通道。当玩家

不知道下一步该怎么做的时候，就可以留意一下前进的道路是否已经开通；否则，肯定是附近有什么任务没有完成。

开启机关的过程很简单，走到面前点击鼠标右键即可。Croteam公司为了体现解谜的趣味性，可以说是煞费苦心。比如玩家冲到一个场地时，不能直接从正厅进入，因为门前有一个插满刺刀的陷井。其实玩家行动的基本思路都是这样，首先应该从两边的建筑开始搜索，中间地段一般都有BOSS等着你呢。

有极少机关是相当隐蔽的，这就需要玩家耐心地观察和思考了。制作者们为了照顾许多患有急躁病的玩家，也考虑到增加解谜因素的目的无非是加强游戏的可玩性，因此对解谜的要求很低。所以即使是那些隐蔽的机关，也都不是很难发现的，需要的仅是时间而已。

六、极具个性的音乐

说起这个特点我就忍不住想笑了，因为我想起了里面的炸

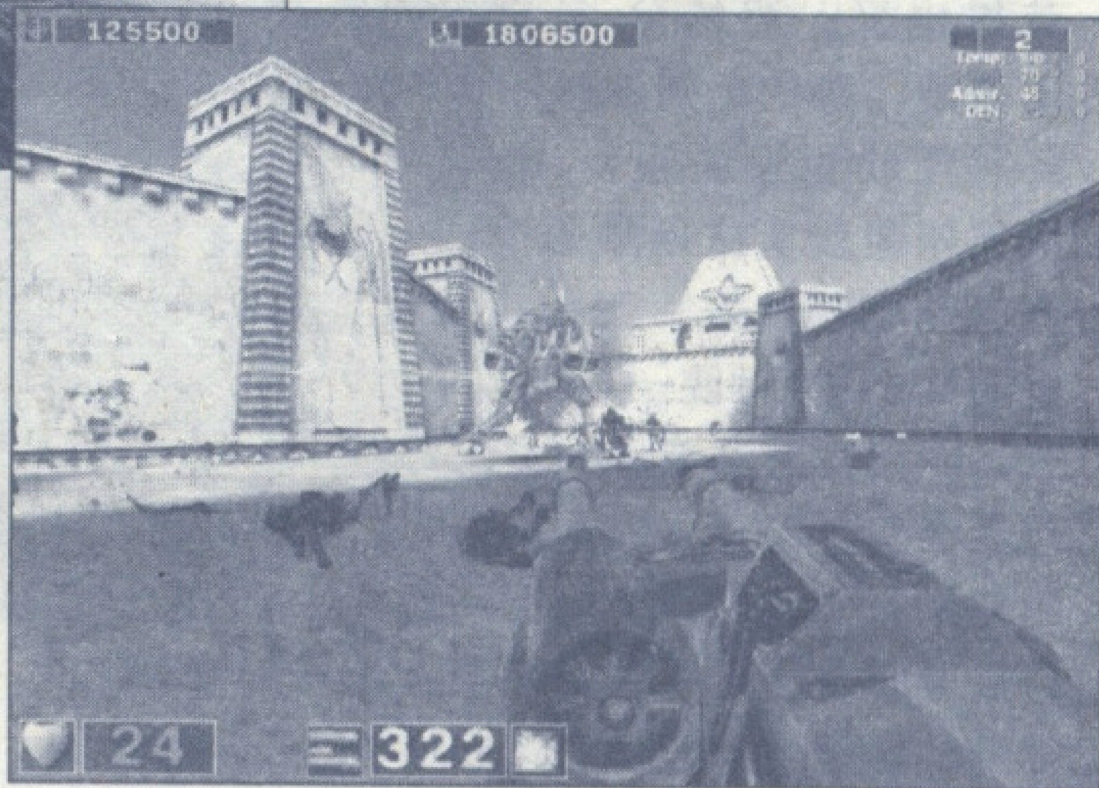


弹客，它总是冒冒失失大叫着冲过来，也不怕自己由于叫声而暴露于玩家的枪口下。不过反过来说，它的叫声还是挺吓人的，往往唬得新手胡乱开枪。

最让人佩服的是里面的音乐控制。当出现敌情的时候，略带摇滚味儿的音乐便响起；越到危险的时刻，音乐越是激烈，弄得玩家的心也跟着扑通扑通地跳着；危险过后，音乐逐渐归于祥和，提到嗓子眼的那颗心慢慢落下去。

音乐甚至成了一种提示，明白地告诉玩家现在出现敌情了。我想，这也算是制作者对玩家的一种友好表示。

游戏中各种武器有各自的音效。轻巧的手枪声音清脆，机关枪声急速有力，榴弹爆炸声音沉闷；游戏中各种怪物也有自己独特的叫声：怪鸟的吱吱声，怪牛的卟哧



声，炸弹客的叫喊声。这些音效的设计冲击着玩家的听觉神经，无疑为游戏增添了无尽的魅力，极大地吸引着玩家的注意力。

我发现现在的游戏制作有一个奇怪的现象，那就是国外的大型游戏走的是长期稳定的路子，开发往往要耗上几年的时间，而且经常推出测试版供玩家赏玩，并从玩家中吸取各种有用的意见；而我们国内的游戏制作往往一味图快，希望短时间制作的游戏能一举成名，尽早收回投资。这些国内的投资者不懂得尊重玩家的意见，只是把大量金钱投资于广告中，好像赚钱的不是游戏而是广告！

◆云南 波顿

86

制作	Croteam
发行	新天地
载体	CD×2
类型	主视角射击
语言	英文
环境	Windows 95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	

走进i世代

曾听过一则名曰“现代人与刺激”的笑话：

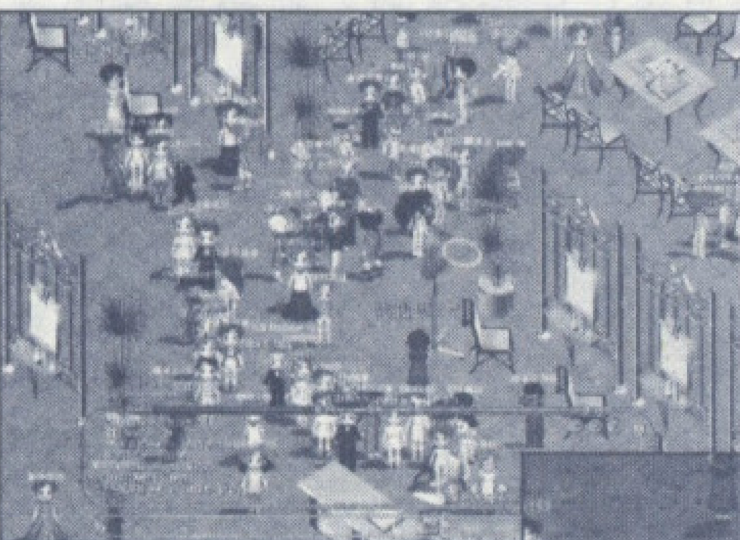
“那么你把汽车有意冲在那电线木杆上是什么意思呢？”

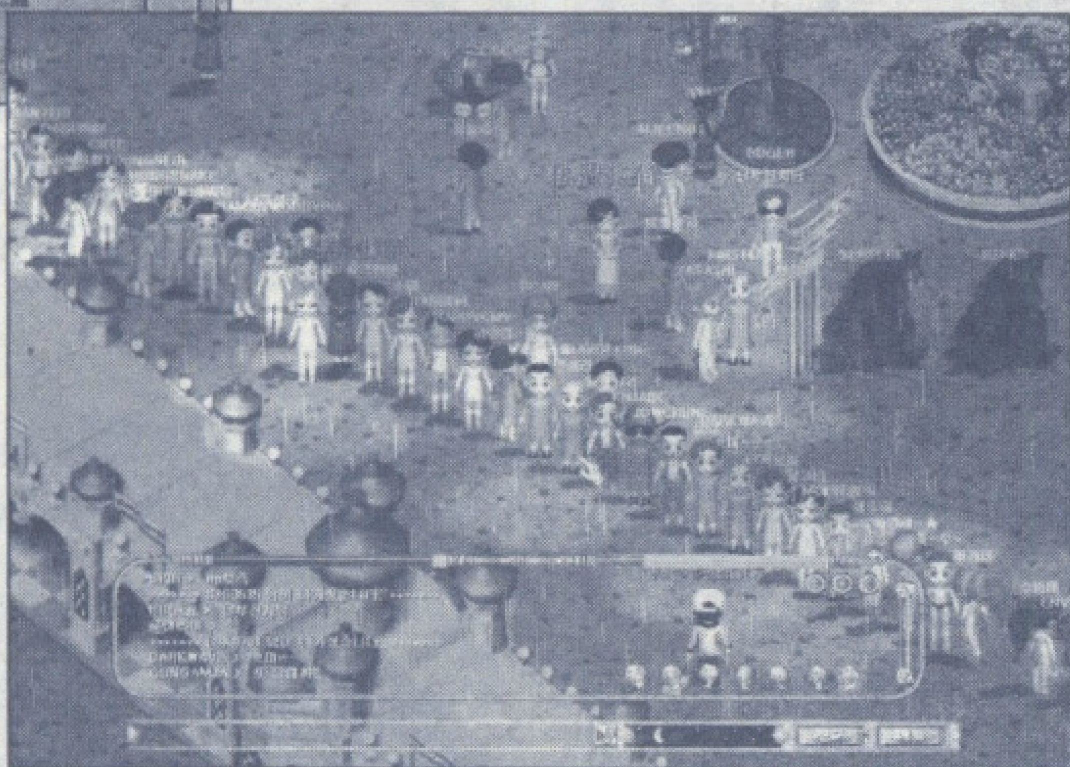
“因为我那时缺乏刺激啊！”

我想现代人大约也是基于这个原因，虽不致开着车往电线杆上冲（意外则不在此列），却也希望能够活得丰富多采。战争英雄也好，恐怖分子也罢，哪怕是扮演各种怪物也没关系，只要不象现实生活中那样百无聊赖就好，于是在游戏世界里玩家们便一味地大砍大杀，弄得鲜血淋漓。不过在与僵尸、怪兽、警察、机器人纠缠之后你是否也会感到有一些疲惫呢？看多了刀光血影，打斗撕杀，厌倦了勾心斗角，不妨到繁花似锦、绿草如茵的乐园里小憩一下，养精蓄锐吧。



《碰碰i世代》就是这样一款别开生面的游戏。进入游戏，首先映入眼帘的就是那些让人爱不释手的卡通式人物。不加修饰的脸上，温柔地反映着桃红色的两颊，鹅蛋形的脸型，柳叶眉和大大的眼眸，樱桃形的小小嘴唇，眼里满是纯真。而行路的人们，也都呈着平安的脸容，迟迟地步行着。





游戏的操作非常简便，只要你能够熟练地使用鼠标，那么所有的问题便迎刃而解，你就可以开始愉快的童话旅行了。

在游戏中，虽然没有通常网络游戏的战斗升级系统，但是经验值仍然是很重要的因素（毕竟等级说明一切嘛）。而且在游戏里，一些重要装备是需要一定级别才可以使用的，比如：滑板、帽子、眼镜等。戴上这些东西走在路上尽显个性，必是十分引人注目的。而要获得经验值的方法也很简单，参加特定的活动或是参加环保工作，甚至玩家只需要在游戏中滞留一定的时间也能够得到一定的经验值呢。

当然，除了经验值，想要装上特别装备或是想穿上与众不同的衣服，戴上华丽的首饰，那就还要考虑一下如何将自己的钱包装满。在这里你无需参加任何招聘会，也不必看上司的脸色，完全可以根据自己的喜好去参加游戏里特定的各种娱乐活动，获得胜利后，不仅有成就感，更可获得丰厚的奖金呢。

看到各个热情的NPC，你是不是对他们所提供的服务十分感兴趣呢？将鼠标移动到特定的NPC身上，就会出现一张“血盆大口”，再轻松地双击鼠标右键，屏幕上便会出现一个物品买卖对话框，左边的是玩家所携带物品，右边的是玩家可以卖出和购买的物品。买到了如意称心的装备以后，恐怕大多数玩家都会象我一样迫不及待地把东西装备上。只要从物品栏中用鼠标左键拖到左面的装备物品框的相应位置上即可。

玩家拥有的物品中有些是消耗型物品，它们的使用是有次数和时间限制的，条件一到物品就消失了，如滑板、手电、魔法书等。为了节省金钱，做到废物利用，最好在物品破坏前修复使用。

在“碰碰”中，设计了许多场所供玩家游玩。如：中心广场、赛跑区、美容院等，甚至还设制了结婚礼堂，在结婚礼堂可以和你所爱的人结婚，也可以和感情不合的人离婚。但要注意20岁以上才可以结婚、离婚。结婚后，你们的钱实行共用。如果有一天，你发现你们彼此已没有好感，“长痛不如短痛”，还是去申请离婚吧。离婚后，你们的钱会平分，经验值会变为0。

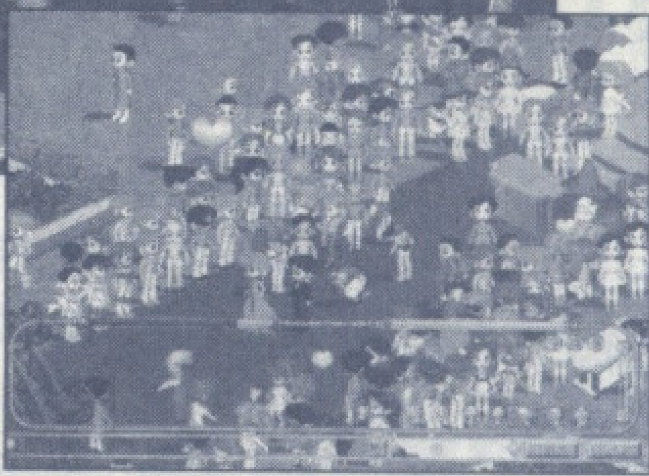


笔者个人对“碰碰”中设制的各种游戏场所更感兴趣，经常参加各种赛事。你可以到中心广场的“碰碰大比拼”中一展身手，这个区又叫“智力大比拼”。进入后，会看到用花草组成的O和X字样，玩家达到2人以上，就可以开始游戏。这时屏幕会出现一个问题让你回答，计时30秒，听到敲锣声后，如果你认为这个问题是正

确的，就往O跑去，如果认为是错误的，就往X跑去。选择完毕，屏幕会显示答案，如果你答对了，就可以继续回答问题，答错了，就会自动来到“答错者淘汰区”，10秒内不能运动，进行反省。根据答题的情况，每位玩家会获得不同的经验值和奖金作为奖励。

而在雪战专区，只有参加人数在6人以上才可以开始游戏，分成两队，每队3人。比赛开始后，要尽量多拣地上的雪球，用鼠标点击（可续力）要打的目标，雪球就会投向这个人。如果被雪球多次击中，就会被冻住。哪队的人被冻住的少，哪队就获胜，获胜的一队同样可以得到经验值和钱作为奖励。

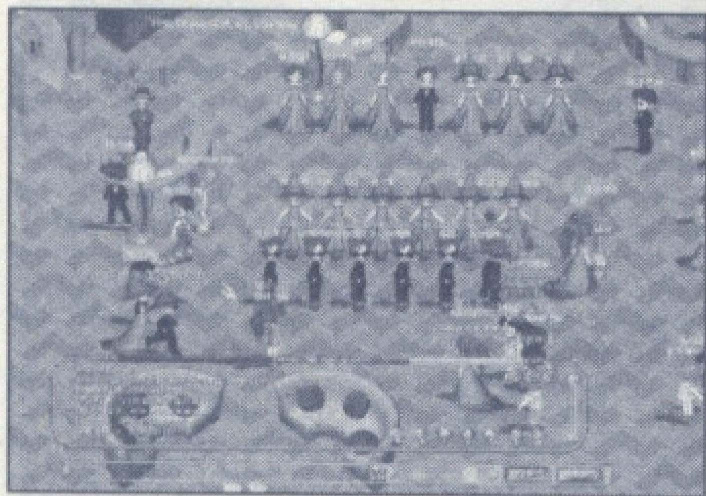




怎么样，通过这些有趣的游戏是不是已经把自己的荷包撑得饱饱的了？那么有没有什么消费计划？给那些爱美的人专门设计了美容院，在这里你可以根据喜好改变自己的发型、肤色和头发的颜色。当然了，这一切通通是要缴费的哦。

别以为这里只是游戏世界可以无所顾忌，横行霸道，如果这样想那可就大错特错了，这里设施之完善出乎你的意料呢。在《碰碰i世代》中犯了严重的错误，会被发送到监狱中，你会被囚禁在栅栏中，30分钟之后，才可以出来（所以啊，还是老老实实地做一个守法公民吧）。

想在这里结识更多的好朋友吗？不妨和志同道合的好朋友一起申请成立俱乐部，大家集资，选择活动场所，这样以后可以常常一起喝喝茶聊聊天也不怕被别人打扰了。但要注意的是，要加入社团级别必须在3级以上，岁数必须大于3岁，而且社团中必须有15级以上、10岁以上的人才能成立（看来还是要有“大人”领导才行），其他符合条件的玩家如果想加入俱乐部，需要填写“社群组加入书”。加入俱乐部的玩家可以通过选举产生会长、副会长，他们将行使权利，负责俱乐部的有关事宜。



在《碰碰i世代》中，还设有游戏厅、公告板、魔幻乐园、魔法道具店等场所，不仅可以玩各式各样的游戏，如：推箱子、俄罗斯方块、五子棋、象棋、抓鱼等，更可以到道具店里买魔法书。利用这些魔法书你可以给别人施加魔法，把他们变成老虎、狮子、兔子、老鼠等动物，还可以把他们冻住。但要注意，有些魔法书只能由魔法值、级别达到一定要求的玩家使用。

在“玫瑰园”里，你尽可以和心爱的人享受温馨甜蜜的恋爱滋味，在这个社区里最富浪漫气息的地方约会；你可以在“真情告白”区里吐露内心深藏却一直不敢向他（她）明言的感情；亦可以在“键盘敲敲乐”中一边游戏一边练习打字，而且胜出的话还有经验值和奖金作为奖励。

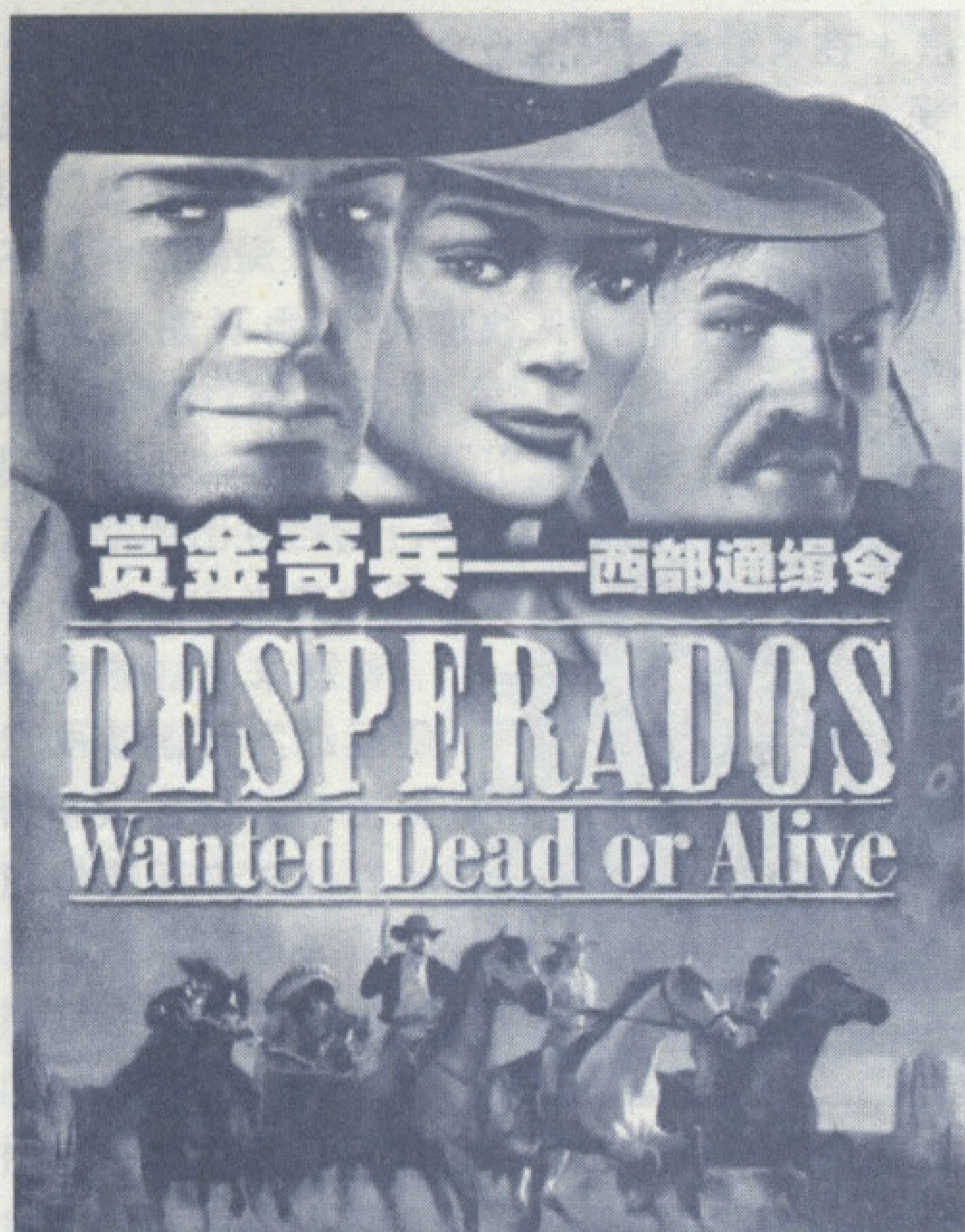
想来经过这些又是运动又是游戏的紧张活动，你也很辛苦了。此时你可要注意了，在这里你的头上可是会顶着一个红色的横条，那是游戏的必要条件——体力值。玩家在游戏中除了自由慢步还可以跑步前进，不过体力消耗也会相对大一些。体力值会随着级别的提高而相应增加。人物在移动和进行活动时体力值会下降，当体力值消耗完了以后，玩家就不能移动了。不过恢复体力值的方法很简单，要么原地休息，要么吃蘑菇（这是穷人的吃法，因为蘑菇是不用花钱买的，只要在地上找就可以了，不过不排除吃到毒蘑菇的可能），要么从四处散落的NPC那里购买食品（如可口的蛋糕、冰淇淋，还不必担心自己的身材），这样体力就能恢复了。

走进“i”世代，进入这个成人的童话世界尽情享受吧。

◆北京　美蓝

80

制作	三星联网科技
发行	天人互动
载体	CD x 1
类型	图形MUD
语言	中文
环境	Windows 95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	



引子

美国西部、新墨西哥州。

烈日！荒野！

满载着财宝的列车在一望无际的旷野上蜿蜒着向前驶去，突然车后尘土扬起，几匹骏马疾奔而来，待到近时，马上一蒙面人纵身跃上火车……



在铁路运输公司的一间办公室内，该公司的代表Smith将一张价值15 000美圆的通缉令放在John Cooper面前，作为一名西部赏金猎人，Cooper的任务就是把强盗给抓回来。

第一关　老朋友

An Old Friend

情节：火车缓缓驶进小镇车站，Cooper刚下车就遇到一个自称叫大牛（Big Bull）的家伙，他似乎知道一些有关强盗集团的事情，不过对于Cooper的能力他好像还有所怀疑，他让Cooper跟他走。

任务：熟悉Cooper的技能。

行动：跟随大牛去屋子前，趴下爬过栅栏。上到屋顶后拔枪射下街对面窗台上的花盘，然后将手枪弹药装满。从屋顶楼梯口进入下面的房间，出门继续跟随大牛行动。然后到车站东面的擂台，用拳头将台上的大汉打晕。接下来和大牛比飞刀，选好位置，用飞刀射中靶子。然后取回飞刀，用刀割断旁边货车上悬挂着的口袋的绳子。

大牛利用Cooper达到自己的目的后终于露出了他无赖的真面目，他从背后偷袭打晕了Cooper，抢走Cooper的装备后溜之大吉。Cooper醒来后拾起街上的手表，利用手表诱开守在屋子告示前大牛同伙的注意力，通过他防守的地区。在地图北面高处找到大牛，利用他视线范围的死角偷偷走到其身后，回敬他一拳将他打晕后取回自己的装备，然后上马离开小镇。

第二关　拯救老友

Southern Comfort

情节：Cooper的下一站是南方的Clayton农场，他的老朋友Sam在那里。这次的任务并不简单，有Sam这个炸弹专家在会省去不少麻烦。不过Sam这个爱惹事的家伙却惹怒了农场主，Cooper救下Sam后思忖着该如何突围。

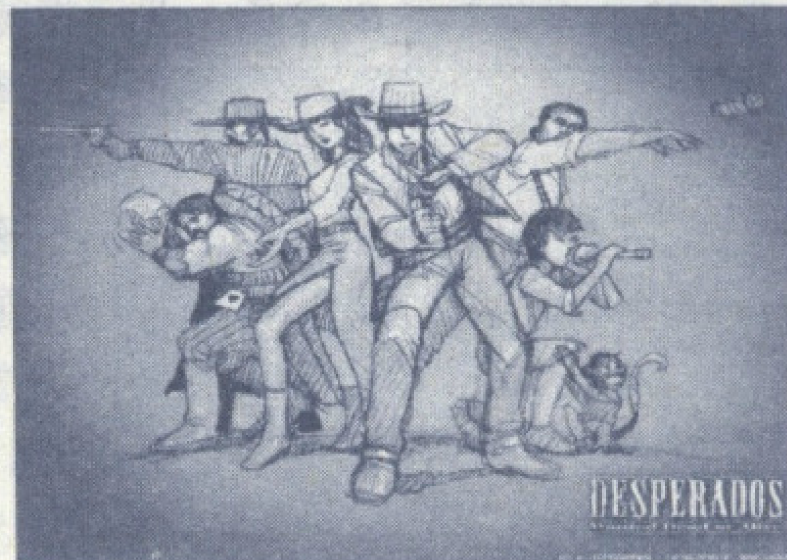
任务：将被打晕的Sam救到农场入口处的马厩，然后和他一起骑马离开农场。

行动：先不要管晕倒的Sam，他呆的地方很安全。地图北面的6



个守卫由于各自巡视，Cooper可以利用他们的视线空档走过去用刀捅（靠近敌人时不能跑，不然会被敌人听到脚步声），或用飞刀就能把他们解决。在两块麦田之间的道路上有两个守卫，等他们背相而走的时候赶上去干掉往下（南面）走的守卫，而另一名白衣守卫则没有必要解决，只要乘他走开的时候便能通过这里。在有凉亭的那个院子里的两个家伙很容易解决，干掉他们后原路返回游戏开始的地方，将晕了的Sam背到凉亭中。

Cooper站在庄园主所在大屋子西面墙角的位置等候机会，趁马厩前的守卫视线移开，且房子前的守卫在Cooper飞刀射程范围内时，让Cooper略往下移动用飞刀将他干掉，得手后赶快回到原先的位置以避免马厩前的守卫发现。然后再次乘他视线移开的空挡摸到他的身旁一拳打晕他，收回飞刀后再解决他，再将Sam从凉亭中搬到马厩。

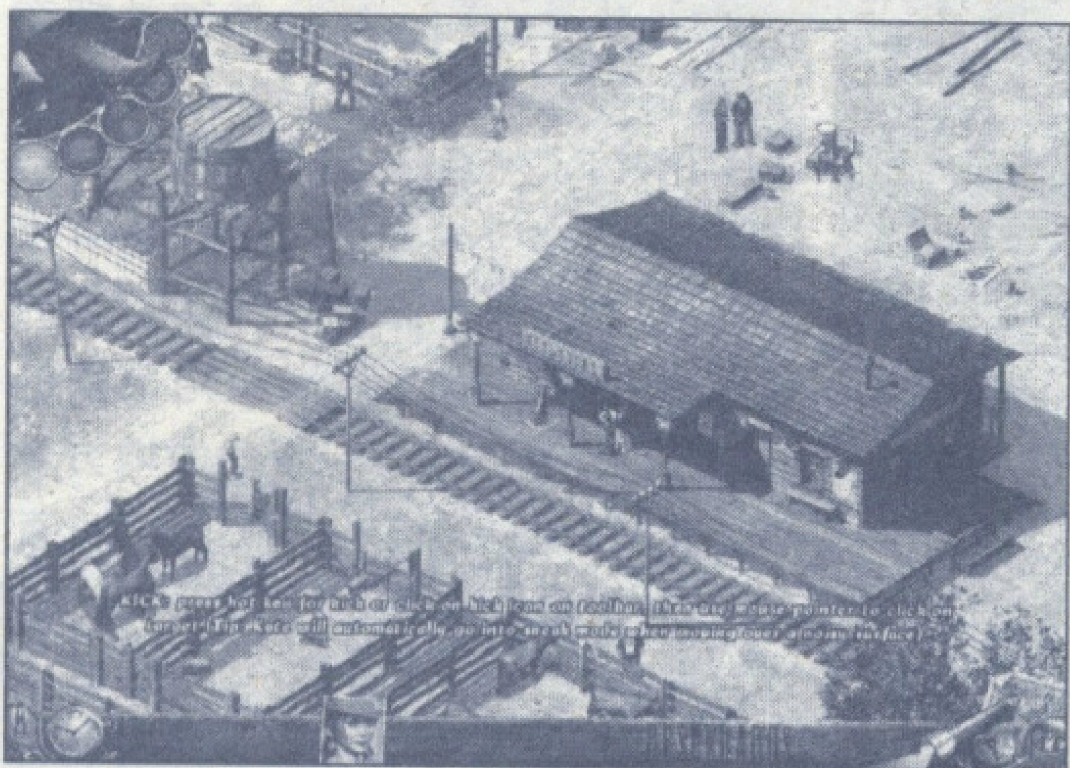


解决掉农场门口的最后一个守卫后两人策马从地图指示的方向离开。

第三关 烟幕信号

Smoke Signal

情节：逃出农场后，Cooper和Sam两人进入了危险的印地安人区域，这对他们来说并不是一个好兆头，他们需要尽快离开此地。



任务：熟悉炸弹专家Sam的技能；两人尽快离开危险的印地安人区域继续往东进发。

行动：叫醒Sam后来到河边，试一下他扔炸弹的功夫吧——将炸弹投到对岸即可。从树上摔下一个印地安人晕倒在地，Sam用绳子将他绑起来以防其通风报信。两人上马继续赶路，却被毒蛇所惊。收起毒蛇后，Sam又多了一样武器，以后他可以将毒蛇放在地上惊吓马匹或咬死敌人。



前方有山石堵路，必须用炸弹炸开，这可是Sam的拿手好戏，不过得先找到TNT炸药。Sam用格林机枪将前方的破车打碎，取得炸药后将其放置在山石前，然后布好引线（稍微布长一点，不然来不及躲到安全地带），完成后点燃引线迅速跑到Cooper身旁。一声巨响，山石被炸开，两人迅速策马离开。

第四关 无法执行的绞刑

Hang'n High

情节：在Jennings镇，爱吹牛的Mccoy医生这次遇到大麻烦了——他已经上了绞刑架，只要牧师一到，Mccoy医生的生命就要结束了。作为他的朋友，Cooper和Sam得尽快协力让这次的绞刑无法执行。

任务：先阻止牧师入镇，接着Cooper去偷取马镫，准备好马匹，然后悄悄埋伏到绞刑架附近；Sam则在取到TNT炸药后去镇内Mccoy医生的货车上埋下炸药并引爆，将绞刑架边的守卫引过来，同时Cooper救下Mccoy医生。待Mccoy从监狱中取回自己的装备后3人尽快骑马离开小镇。

行动：首先趁牧师骑马经过两人身边时，Cooper一拳将他打下马来，将其绑起藏到河边的岩石后，再用飞刀将镇口巡逻的守卫干掉，将尸体藏到岩石后。Cooper沿镇口小河往西潜入，躲在屋角后，用飞刀将仓库门口的守卫干掉，然后迅速将尸体藏好，记住这里有一个马镫。接下来就该仓库西南方向的两个守卫遭殃了，先待巡逻的守卫走开后用飞刀将站岗的守卫解决并将他的尸体藏起，巡逻的守卫回来发现站岗守卫不在会有一段发呆的时间，乘机干掉他并将尸体藏好，而后Cooper为马匹安上马镫以备后用。



Sam乘空隙将毒蛇放在镇口屋子一楼的门口位置（注意不要太靠近旁边的马匹），二楼的守卫首先被毒蛇咬伤，而后巡视过来的守卫也会自送上门，然后取得地图东南面院子内的TNT炸药（这里的守卫睡着了，真是该死）。

Cooper在Mccoy的货车附近，抓住巡逻守卫的视线空档潜入到货车一旁屋子的墙角旁躲好，在守卫经过时将其干掉，然后去绞刑架附近躲好。与Cooper同时，Sam在货车边上布下炸药和引线，完成后引爆再迅速从货车旁屋子后面的小路去绞刑场附近等候。而Cooper等待炸弹引爆将绞刑架附近的人群引开后，先用飞刀将绞刑架边的守卫干掉，然后用拳头将下面的守卫打晕，取回飞刀后再将其干掉，割断绳子将Mccoy医生救下。在此期间，Sam已经可以上马先出镇了。救出医生后，Cooper和医生两人尽快骑马到绞刑架旁边的监狱前待机。医生进入监狱取回装备后（红圈所在的位置），尽快出来上马，在守卫射击不及之前和Cooper、Sam一起逃出小镇。



第五关 Mccoy医生的小屋

DOC Mccoy'S CABIN

情节：救出Mccoy后，3人来到了他的老巢。Mccoy还有不少装备放在这里，Cooper和Sam也可以顺便见识一下他的本事。

任务：让玩家熟悉DOC Mccoy的技能。

行动：打开门锁后，Mccoy进屋在地上的箱子内取得装备。其中高精度子弹可以攻击远方的目标，

先拔枪，再装上高精度子弹，用狙击镜射击地图东北方向远方的木船，使其沉没；使用毒气瓶是Mccoy的另一项本事，让Mccoy用毒气瓶对准岸上的鳄鱼扔去。加上气球的毒气瓶能漂到更远的地方，从空中对敌人进行突袭（先选择毒气瓶，再选气球，确定路线之后按下OK，毒气瓶便会沿路线飞去）。选择手枪，在气球经过鳄鱼上方时将其打破，毒气瓶便会坠地打碎放出毒气。爱惹事的Sam被鳄鱼咬了，尽管他对Mccoy不服气，但伤还得由Mccoy帮他来治；伪装稻草人是Mccoy的最后一项本事，选好地点他便能将外衣脱下布置成一个假人以吸引敌人的视线。完成后收回伪装便又恢复了原来身份。



第六关 身陷囹圄的女赌徒

High Stakes

情节：Kate O'hara作为一个职业女赌徒喜欢呆在这个港口城镇，她不仅有着高超的千术，她的美丽和性感也远近闻名，而在这里的牌桌上痛宰那些自以为是的男人是Kate最喜欢的事情之一。不过这一次，她似乎遇到麻烦了……

任务：Kate被关押在停泊在港口里的那艘轮船上，必须把她救出来，然后一起骑马离开这里。

行动：任务一开始，先呆在最初的黑暗角落不要动，敌人会大肆搜查一番，等敌人基本上回到原来各自的岗位之后，几人躲在黑暗的角落里开枪，利用枪声将附近的守卫引来，然后3个人利用黑暗的掩护一起开枪将赶来的守卫全部干掉。呆一会儿，等出来搜捕的守卫回到原位后继续行动。



往西北走，在黑暗角落躲好，开枪将地图最西面酒吧附近的守卫引来后全部干掉，再将他们的尸体全部藏到黑暗角落中。Cooper乘无人注意的时候进入酒吧，然后出其不意地出现在二楼守卫的身后并把他干掉，再让Mccoy去取回装备。

在地图中间最东面院内有黄色“+”号标示地方的梯子可以让Cooper从船尾偷偷潜入轮船，不过这是一条可选路线，3人也可以全部从船头进入轮船。如果你想走这条路线，可以让Cooper用他的手表发声来吸引必经之路上的守卫并逐一干掉。要注意的是，途中的镇民最好也给打晕了绑起来，以免碍事。

从地图西面的道路接近轮船附近，船头西面空地上的两个镇民很好解决，让Cooper把他们通通打晕绑起来就是了。然后干掉船头西面河边小屋旁的守卫。利用河边的小屋作为藏身之地，让Mccoy先用高精度子弹干掉船头木堆处的守卫。待骚动平静后，先让Sam站到船头的木堆上，Mccoy则用毒气瓶把船身中间入船口附近的守卫全部弄晕，然后Sam的投掷弹及时跟进把他们全部干掉。记得要利用Quick Action功能，这样才不会让你手忙脚乱。



最后将4匹马骑到船头西面的空地待命。Mccoy和Cooper从船头边的木堆处上船，Kate就被关押在船尾的船舱内，先让Mccoy打开船舱的门锁，然后Cooper入内用刀子割开绳索救下Kate。此时警铃大作，守卫纷纷赶来守在岸边。这时动作一定要快，3人一起用最快的速度一路跑下船冲到停马的地方。其间守卫会开枪，但只要保证一直在跑，3人最多只是受伤，骑上马后4人一起策马狂奔出小镇。

第七关 女人的武器

A Woman's Weapon

情节：众人又回到了小镇Opelousas，打算乘坐这里的火车去新墨西哥州El Paso，不过这里的执法官和Cooper有旧怨，因此要坐上火车并不容易。也好，不如借这个机会见识一下女人的厉害。

任务：熟悉Kate O'hara的技能，利用她的技能乘上火车离开Opelousas。

行动：Kate将扑克牌按指示扔在地面上有标记的3个地方，守卫看到牌后会过来，Cooper一拳将他打晕，然后Kate换上河边小屋旁的漂亮衣服。有了漂亮衣服，只要Kate再露一下大腿，守卫还不乖乖束手就擒！接下来利用镜子反射阳



光可以使敌人短暂失明，乘此机会所有人一起冲过去，偷偷跑到执政



官身后，Kate的踢腿功夫可不是吃素的。打晕执政官后，4人乘火车离开。

第八关 直捣虎穴

Iinto The Lion Den

情节：众人来到执政官Marshal Jackson的庄园，他要到晚上才会回来。众人假装离开，略微商议之后决定开始行动。

任务：放倒庄园所有的守卫（注意是放倒而不是杀死，还要切记把他们弄晕后一定要让Sam把他们绑起来），进入庄园内Marshal的办公室。

行动：门口的第一个守卫可以先让Kate用镜子让其暂时失明，然后Cooper冲上前一拳解决，而在庄园外巡逻的那个守卫则只要让Cooper悄悄跟在他身后就可以放倒了，然后Cooper躲到外围栅栏附近的岩石后面，跟在骑马守卫之后将他放倒。沿着庄园外边的道路往西边走，Cooper靠近小屋旁的守卫将其放倒，然后埋伏在一侧，当巡逻的守卫发现屋子旁的守卫不见后会奔跑寻找，乘机从背后将其放倒。而对于地图西北面高处山崖上的守卫，Mccoy站在下面的桥上用一个毒气瓶就能放倒他们。扫清庄园外围后，Cooper从地图上的绿色箭头处（庄园西墙）潜入庄园，按顺时针方向利用3个门口守卫视线的空档把他们一一打晕，然后在连接内外两个院子的门口位置将巡逻出来的守卫打晕。正门口的两个守卫让Kate用色相引诱其中一个，然后Cooper和Kate一拳一脚将他们全部打晕。将这个区域扫清后，让Cooper将被绑起来的这些守卫全部放到入口处的屋子内，同时Mccoy取得院子内的毒气瓶。

女人的美丽总是最有用的武器，内院门口附近巡逻的守卫照样乖乖就范。Mccoy到院子西墙的外边，隔墙往里院内投掷毒气瓶，将内院守在车和门旁的3个守卫全部放倒。然后还是Kate出马将最北面院子内看守TNT的守卫拿



下。取得TNT后，Sam在Marshal办公室所在内院的门口布下炸药桶，然后所有人躲到庄园外并引爆炸药。爆炸后会再引出2个守卫，在Cooper和Kate的精诚合作下很快便将他们放倒。

Marshal办公室所在院子的几个守卫很好摆平，前3个让Kate使用色相诱逐一放倒，第4个有视线范围的死角，利用死角靠近他将其放倒。对于二楼的那个守卫，从大院一楼的门口进入后跑到他身后将他放倒。最后Cooper在Marshal办公室门口放钟，他和Kate各站门口的一侧，待里面的两个守卫被引出后，拳脚相加瞬间便将他们摆平，搞定所有守卫后进入办公室。

第九关 夜色中的小偷

Like A Thief In The Night

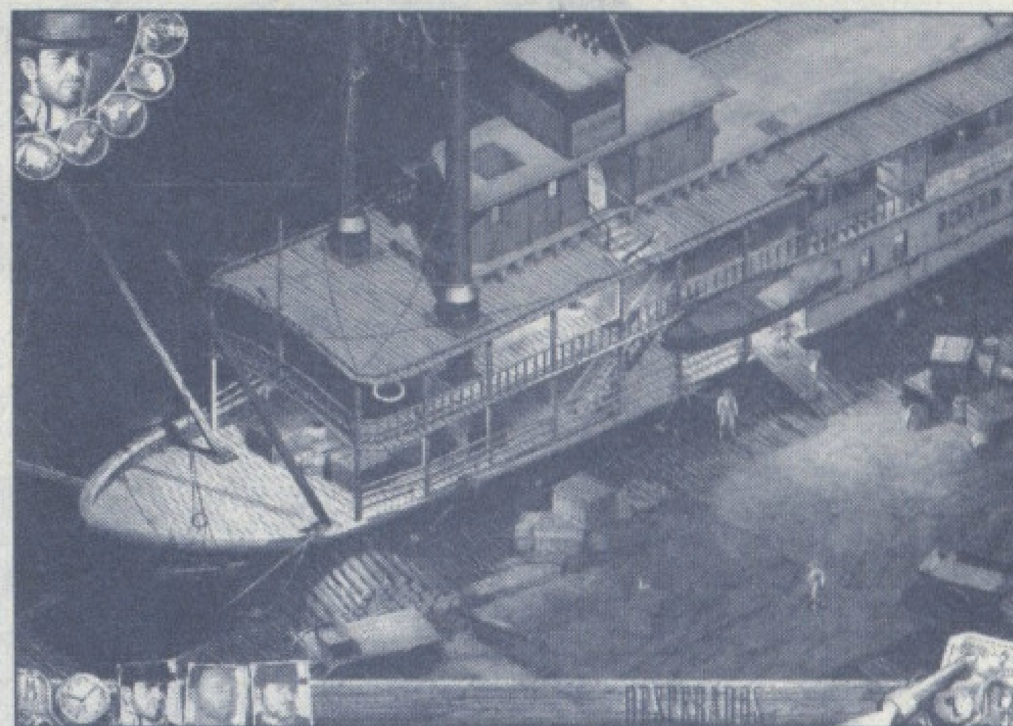
情节：Kiver峡谷，墨西哥强盗的地盘。他们的头领Sanchez生性凶悍，不过Cooper仍要前往那里自有他的道理。

任务：偷偷潜入到墨西哥强盗



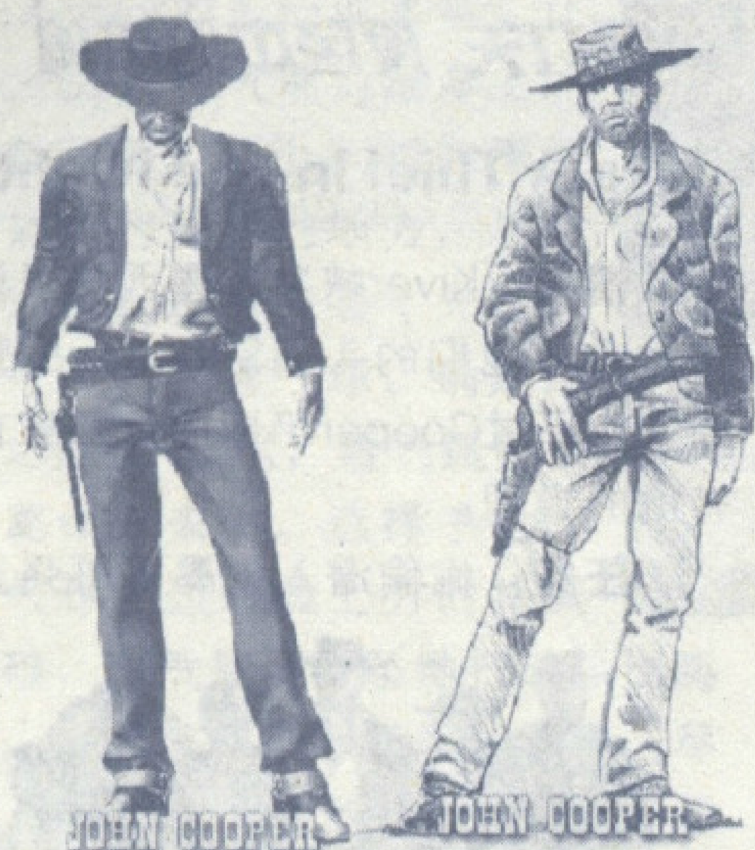
营地（点燃篝火的地方）旁的马栏中，将所有马匹牵到西北面的峡谷中躲藏起来。Cooper必须将营地旁被绑着的家伙营救到峡谷中一起躲起来，同时不得惊动篝火边上的任一警卫，甚至让他们起怀疑。

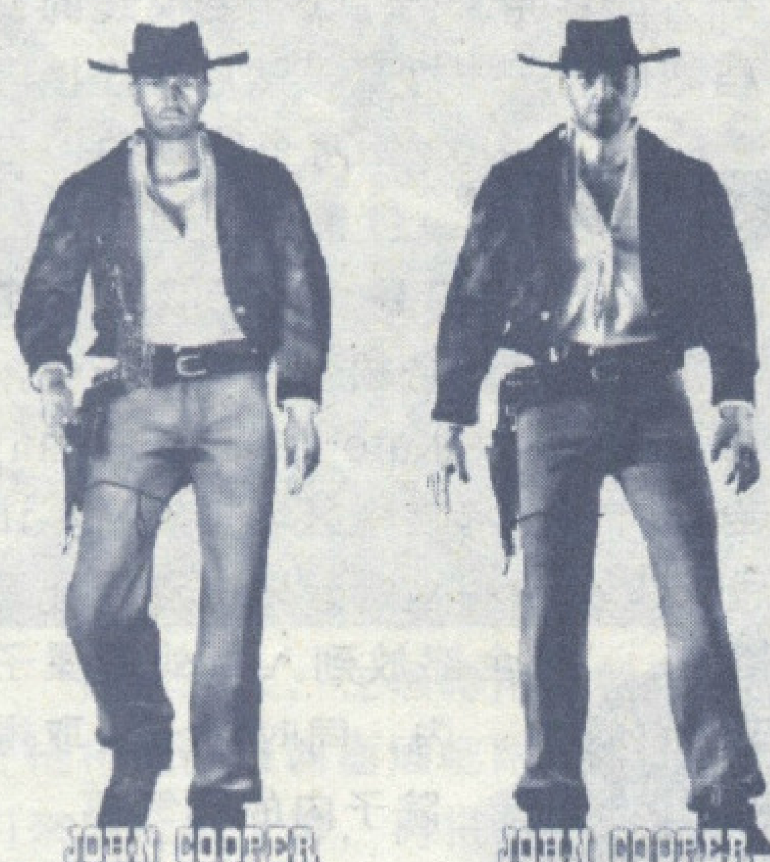
行动：Kate先往北面走一点到河滩中间，把最下面巡逻的守卫引诱过来踢晕，马上向上方走继续用色相引诱第二个守卫，当他走过来的时候Kate迎上去把他踢晕，接着Cooper过来把他们和树边睡觉的守卫都解决掉。然后一直往上过河谷到营地前，除了岗楼之前的守卫不受女色所引诱而必须让Cooper走近



他们解决外，其余都是色鬼，Kate一个人就足够把他们搞定了。对于岗楼上下的3个守卫，先让Kate引

出岗楼下两个守卫中的一个并干掉，这样岗楼上的守卫会被惊动并跑到下面检查，Mccoy一个毒气瓶



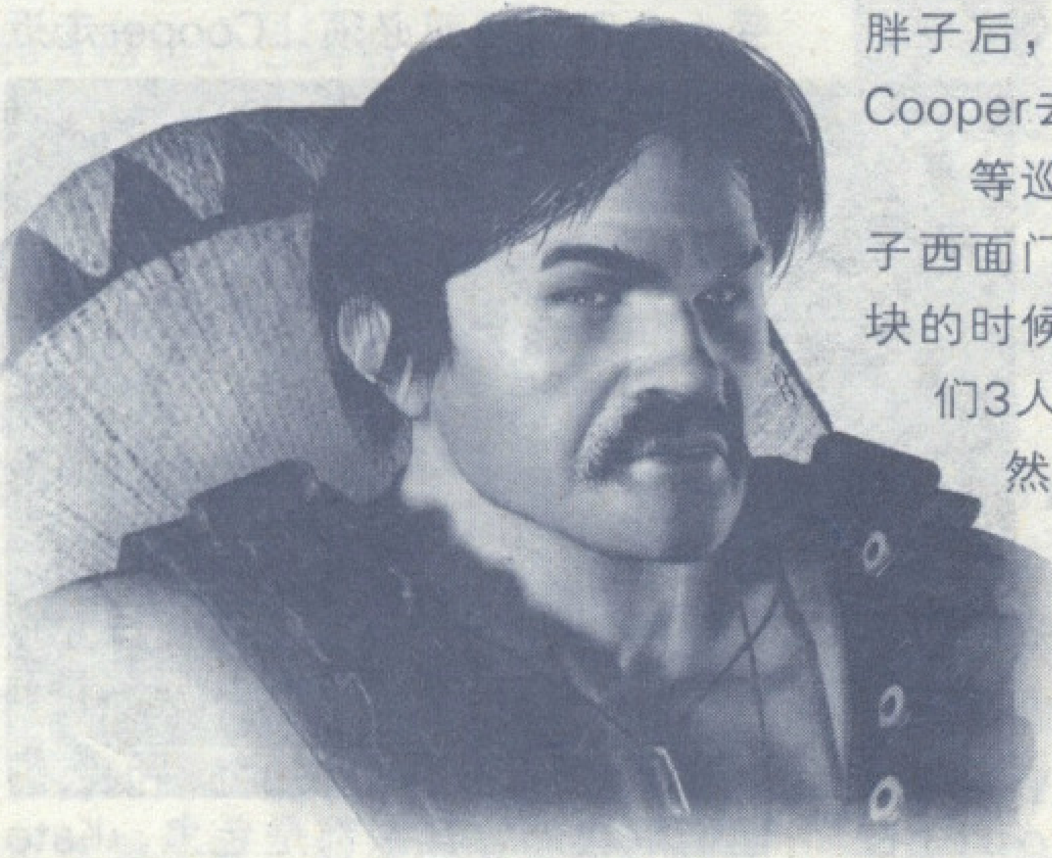


便将他们全部放倒，再一起解决掉。

Cooper解决掉马栏边上的守卫后割断马栏门口的绳子，然后所有人潜入马栏待命。Cooper趁营地中敌人的疏忽取得马栏边上所有的马镫，然后所有人骑马并顺带牵一匹去西北面的小山谷（是山谷，而不是山谷间的道路）。一切就绪后，Cooper伺机将被绑着的人打晕并割开绳索后将其背到山谷。

第十关 要塞奇兵
Ambush At Sneak Pass

情节：在墨西哥土匪头子Sanchez的老巢，一次虎口拔牙的行动正悄悄展开……



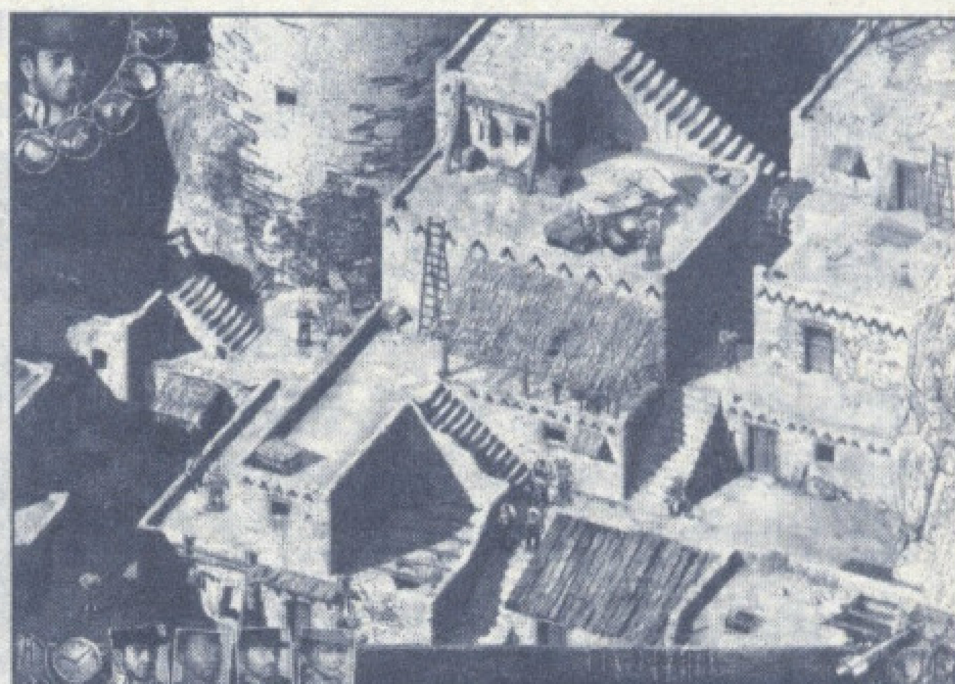
任务：这看起来是个不可能完成的任务，Cooper四人不仅要突破要塞的严密防守将强盗头领Sanchez抓住，还要将他毫发无损地劫持出要塞。

行动：要塞正面防守严密，必须先跑到地图另一边的山崖旁让Cooper攀上山崖潜入要塞。在可下到要塞屋子的山崖上用飞刀解决屋子东南角坐着的守卫，之后二层平台的守卫就不是问题了。下到最底层的屋里，会有一个胖子出来巡逻，等他跑到门口西面后，Cooper从他背后给他一刀，将尸体放到屋子里。然后将门口一旁的两个守卫逐一解决，把要塞大门打开，所有人都要利用要塞门口守卫视线的空当进入要塞。让Kate色诱解决要塞内部门口有铁轨的屋子前和二层上的两个守卫，注意不要让Kate站到敌人视线范围重叠的区域。再用同样办法解决掉二楼的胖子后，剩下的另两个守卫就交给Cooper去处理了。

等巡逻的守卫走到三层中间屋子西面门口和那里的两个守卫在一块的时候，Mccoy一个毒气瓶将他们3人全部弄晕再全部解决掉，然后所有人从那里的门口进入。出屋上中间屋子的梯子潜入顶楼。上到Sanchez所在门外（最高的屋子里）的平台，干掉冲出的守卫后Mccoy把门锁打开，而后守在门外，乘Sanchez走近门口时猛冲进去将他一拳打晕。这时外出的强盗全部回来了，4人先集中火力将冲到门口的两名强盗解决，在取得屋内所有装备后，所有人尽量靠墙趴着逃出门口。下面的强盗已经重兵防守，不过有Sam的投掷炸弹和Mccoy的高精度子弹，这些强盗根本连打到4人的机会都没有。只要选择好投掷点，便能很顺利地扫清出堡的道路。将所有强盗都摆平后，带上被绑着的Sanchez出堡。

第十一关 峡谷伏兵
Ambush At Sneak Pass

情节：捉住了Sanchez后，得把他送到El Paso。不过墨西哥强盗早已在途经的峡谷布下了埋伏，Cooper等人必须带着Sanchez突围而出。



任务：将峡谷内所有埋伏的强盗干掉，获得TNT炸药后，炸开北面峡谷中堵路的碎石带着Sanchez离开。

行动：Cooper攀上山崖，先将崖顶的2个强盗干掉。山崖下2个巡逻的守卫比较警觉，因此要连续、快速地把他们解决掉。往上2个面冲里的守卫和一个巡逻的守卫让Kate以色诱解决，接着Cooper偷偷爬到峡谷边上，将其余两个守卫解决，再往上走，和前面一样，Kate色诱面朝内的3个守卫，最后一个守卫可能会呆在原地不动，因此要让Kate跑上前去将其解决。而这里峡谷边上的3个守卫由于能被对面山谷的强盗看到，因此先放过他







们。将看管TNT的强盗解决后，Sam取得TNT，Mccoy取得高精度子弹。

解决掉地图左边的敌人，折回到右边山崖，Kate和Cooper配合将在最底下巡逻的以及第一个山崖平台最靠外的一个强盗都干掉。继续往上，对巡逻的强盗让Kate用色诱杀之，而那个坐着的胖子不为色动，因此让Mccoy用高精度子弹将其放倒。再往上敌人很多，Sam的一颗炸弹将4个聚在一起的守卫一并炸死，顺便把峡谷下面大篷车内的机枪手也一起炸掉。迅速和其他人转移到左边山崖最高处的索桥前，路中如果遇到冲下来的零星强盗，可利用地利几个人一起开枪将他们放倒。不要吝啬Mccoy的高精度子弹，将对岸看守重机枪的守卫全部放倒，如果有强盗想冲过索桥，几个人一起在桥口射击将他们全部干掉。随后让Sam取得重机枪，以后的事情就很简单了，剩余的强盗们根本抵挡不了重机枪的威力。将全部强盗摆平后，上马离开峡谷。

第十二关 小镇脱逃

Escape From El Paso

情节：El Paso镇铁路公司委托人Smith的办公室。Sanchez虽然抓到了，但似乎事情并不那么简单，幕后还有黑手。正在Cooper与Smith争执不下的时候，窗外一个黑影出现，从背后用飞刀杀死Smith后迅速逃跑了。开门进来的Marshal看见尸体误以为凶手是Cooper。暂时无法解释，Cooper得赶快通知所有伙伴一起离开这里。

任务：Cooper设法通知其他人集合，然后夺取马匹一起离开El Paso镇。

行动：Cooper先把楼下的守卫干掉，然后穿过街道，将正对面屋子前的守卫干掉。如果可能，将他旁边的镇民也打晕搬到Sam所在的院子里绑起来。和Sam会合后回到街道，Cooper利用经过的运货马车为掩护走过门楼，然后折回，将门楼口的两个守卫干掉，并将附近另两个镇民打晕。穿过门楼斜对面的屋子，将教堂门口的守卫及另两个巡逻的守卫放倒后去通知教堂后墓地中的Mccoy，让他打开教堂边门，到教堂顶取得高精度子弹。



在火车靠站的时候，让一个人站在铁轨上，这样火车就不会开走并遮挡火车西面守卫的视线。而后Cooper趁巡逻守卫进入休息室的时候冲过去先将门口的守卫放倒，再将室内的守卫解决，注意旁边的清洁工也一定要打晕后绑起来，否则他会报警。接下来西面小巷中的两个守卫遭了殃，同样他们旁边的镇民也别忘了打晕绑起来。



Kate所在院子外对面路口酒吧前两个守卫并不难解决，只要注意不要让西面院子门口的守卫视线扫及就可以了。倒是Kate所在院子对面酒吧的门口和二楼的3个镇民非常讨厌，他们一看见人就会飞快地去报警，所以必须尽快把他们全都弄晕。能做到这一点的只有Mccoy，让他将毒气瓶扔到适当的位置同时将3人弄晕，然后Cooper迅速将他们搬到巡逻守卫看不到的地方全部绑起来，这样4人就又再次聚齐了。让一个人堵住火车不使其开走，然后很轻易地就将火车东面一带的守卫以及地图南面放有3匹马的后院的巡逻兵一并解决掉。再原路返回到出发的地方，让Mccoy爬到木桶上用高精度子弹将对面屋顶上的两个守卫干掉，同时Cooper守在下面解决掉下面酒吧内冲出的守卫。接下来去放有马匹的院子，Kate先引出院子内靠外边的守卫解决掉，剩下两名守卫即使硬冲过去也没关系，得手后夺得3匹马。而最后一匹马就在火车站后面的院子里，守卫很多，让Mccoy躲在东面隔壁的院子内连续将毒气瓶子扔到有马的院子门口，便能将附近的所有守卫全都引来并弄晕，接下来Cooper用刀将他们全都捅死。Mccoy再用高精度子弹射杀院内二楼

最后一名守卫，夺得最后一匹马后全体离开小镇。

第十三关 劫狱

The Walls Of Fortezza

情节：现在能帮助Cooper的反而只有Sanchez这个被他抓起来的



强盗了，因为只有他才知道有关幕后真正黑手El Diablo的线索。他现在被关在美国西部号称最坚固的监狱中，不过很快这将名不符实。

任务：取得TNT炸开监狱大门，救出Sanchez。Cooper必须先潜入监狱，设法将3个长官干掉，这样守卫的行动将因为没人指挥而乱成一团。

行动：一开始的两个巡逻兵很讨厌，必须等他们互相走近的时



候，让Mccoy用毒气瓶将他们同时弄晕，然后Cooper将他们搬到附近的角落干掉。接下来是木栏后的两个守卫，里面的用飞刀解决，门口的则用毒气瓶弄晕后再解决。而后取得毒气瓶和TNT，同时Kate在另一侧将巡逻的守卫引到身旁踢死。

Cooper用手表将在监狱门口巡逻的守卫引来干掉，然后绕到监狱门口将那里的守卫解决。Mccoy用毒气瓶将监狱东面墙上的3个守卫弄晕，Cooper攀梯上墙将他们解决后守在一旁，将发现异状赶来的守卫干掉，随后逐一解决监狱东面墙上的守卫。下墙潜入监狱，趁巡逻队走远的时候在楼梯阴影前的地方布下手表，然后躲到楼梯下阴暗角落内将被引来的守卫逐一解决并将尸体藏好（藏到黑暗角落中或搬上墙）。随后将楼梯西面门口的第一个长官解决，接着将院子中间旗杆附近的两个守卫放倒。好好利用旗杆西面箱子旁和屋角的两个阴暗角落，用飞刀逐一将经过的巡逻兵、两名长官以及因此被引来的守卫干掉（这里需要一点耐性，守卫发现同伴莫名其妙死亡后会四处巡逻，因此开始人多的时候杀人速度会比较慢。另外尽可能再配合利用手表引来更多的士兵给以解决。你应该做到把剩余的两名长官及监狱底层入口的守卫全部解决）。

Sam炸开大门后会引来很多守卫，Mccoy不断往监狱门口扔毒气瓶将他们全部弄晕后干掉。进入监狱后Mccoy往监狱北墙岗楼上扔毒气瓶，将这里的守卫和附近巡逻的士兵全部弄晕后解决。潜入监狱，利用二楼的黑暗角落将三层的两个守卫引下来干掉，然后Mccoy撬开三层监狱的门将Sanchez救出。在一旁等候多时的Kate将马牵到图示位置，其他人从墙头逐一跳下后一起离去。

第十四关 强盗的愤怒

They Called Him Grizzly

情节：众人回到Sanchez的老家，发现这里已经被El Diablo的手下攻占了。看着惨死同伴的尸体，Sanchez的愤怒彻底爆发，他发誓



要让对手付出代价。

任务：熟悉Sanchez的技能。

行动：首先让Sanchez在门口红叉的位置放下酒瓶吸引门口的两个守卫过来，然后带上大草帽坐下吸引他俩，等他们靠近的时候用枪托将他们全都打晕，然后捡起门口的石头将里面的守卫砸晕。获得重机枪后一顿狂扫将城堡内的强盗全部干掉。一旁的屋子内还躲着3个家伙，不要放过他们，冲进去，一阵拳打脚踢，里面的家伙一个接一个地飞了出来。嘿嘿，Sanchez可真是个强壮的家伙！

第十五关 美丽的舞者

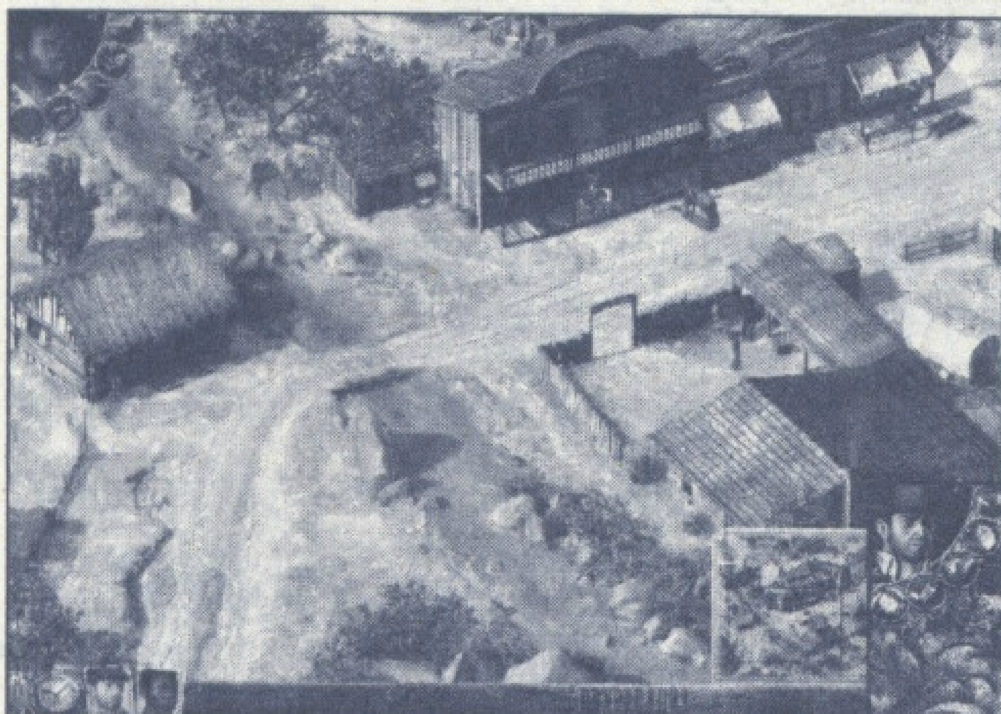
Dance With The Devil

情节：在El Diablo手下Carlos驻守的小镇上有关于这个魔头的线索，因此必须设法进入Carlos的办公室窃取到相关的资料。

任务：设法让Kate取得地图北面院子内的舞者衣服，让她换好衣服后去Carlos所在院子假扮舞者吸引他的注意力，其他人乘机进入Carlos的办公室窃取文件。

行动：Cooper先把他所在院子外左边矮墙上坐着的守卫干掉，接着将引来的其他守卫也一一解决，在Kate和Sanchez这边，把推车边上的守卫干掉（Kate不断用脚踢就可以了），然后利用Kate的美色将附近街道所有巡逻士兵一一引过来干掉（包括对面金库屋顶

巡逻的士兵）。道路打通后，除Cooper、Sam外的4人在地图西南角教堂对面的院子旁集合，Mccoy隔墙连续用毒气瓶将院子里的几个





守卫及巡逻兵弄晕，然后Kate把他们全都踢死，接着干掉地图最南面守着Sanchez的石头的守卫。完成后所有人便可以集合了。接着Cooper分别干掉Carlos所在院子周围前后的3个落单的守卫。Mccoy撬开地图北面院子的门，Kate用色相诱杀院子内的两个守卫后取得舞者的衣服，乔装成舞者后去Carlos的屋子，他为美色所诱，开始欣赏Kate美妙的舞姿。Mccoy连续用毒气瓶将Carlos院子门口上下两层的守卫弄晕，然后Cooper进入院子，将舞厅门口的两个守卫干掉，接着再解决其他被弄晕的守卫。而后所有人上到二楼，Mccoy撬开Carlos办公室的门，将屋内的守卫引到门口逐一解决后进入屋子，打开文件柜取得文件。

第十六关　夜盗金库

A Fistfull Of Dollars

情节：在离开小镇之前，得再给Carlos一个惊喜，Cooper决定乘夜色盗走镇内金库中的财宝。

任务：帮助Kate摆脱强盗的纠缠；设法进入地图东北面的院子，让身强力壮的Sanchez推开雕像打开通向金库的密道；让Cooper和Sanchez背负金库内的财宝回到开始的集合地点，同时其他所有人也都回到那里。

行动：先干掉开始地点附近的两个守卫，可以让Sanchez用石头将他们砸晕后再解决。再让Mccoy连续投掷两个毒气瓶将教堂对面院子内的守卫全都弄晕后解决（要小心躲在阴影里的守卫）。院内的屋子里有3个守卫，正好可以让Sanchez冲进去将他们一一摆平。如果有镇民发现就让Cooper将他们全部打晕。

在对面院子附近（前一关一开始Cooper所在的院子）有两个巡逻兵，将他们引诱过来逐一解决。院子里的守卫可以用石头砸晕后再解决，不过要小心院内的胖大妈报警，所以也要将她打晕。最后Cooper爬到3个缠住Kate的守卫身后，逐一解决后解救Kate。然后将Carlos所在院子西墙边街道附近的巡逻兵诱杀，Sanchez进入那里街角屋顶有守卫的屋子，将屋内的强盗摆平后再让Cooper上屋顶，将那个守卫放倒。往上，利用敌落单的时机将有雕像院落外的守卫逐一解决，然后从东面潜入到院子旁，将门口的守卫放倒后Mccoy打开门，然后解决院内的3个守卫，潜入院子。Sanchez推开雕像打开通向金库的密道，所有人除Kate外进入密道。Kate进入金库吸引里面所有守卫的视线（让所有守卫视线向着西面），然后Mccoy取得屋内的毒气瓶，将所有守卫放倒，再让Cooper用刀子将他们逐一解决。然后Sam在金库门口放下毒蛇，所有人除Kate外进入密道躲好。让Kate反复进出金库的大门，将门外的守卫和巡逻士兵逐一引入金库被毒蛇咬死。当金库外边的守卫所剩无几、彼此间不能再互相保护时，让Cooper他们从院子的密道口出来，将剩下的守卫全部干掉。



进入金库，Cooper背起一袋财宝，Sanchez背起其余两袋财宝（一定要背在身上），集合所有人回到游戏开始的集合地点过关。

第十七关　讨回公道

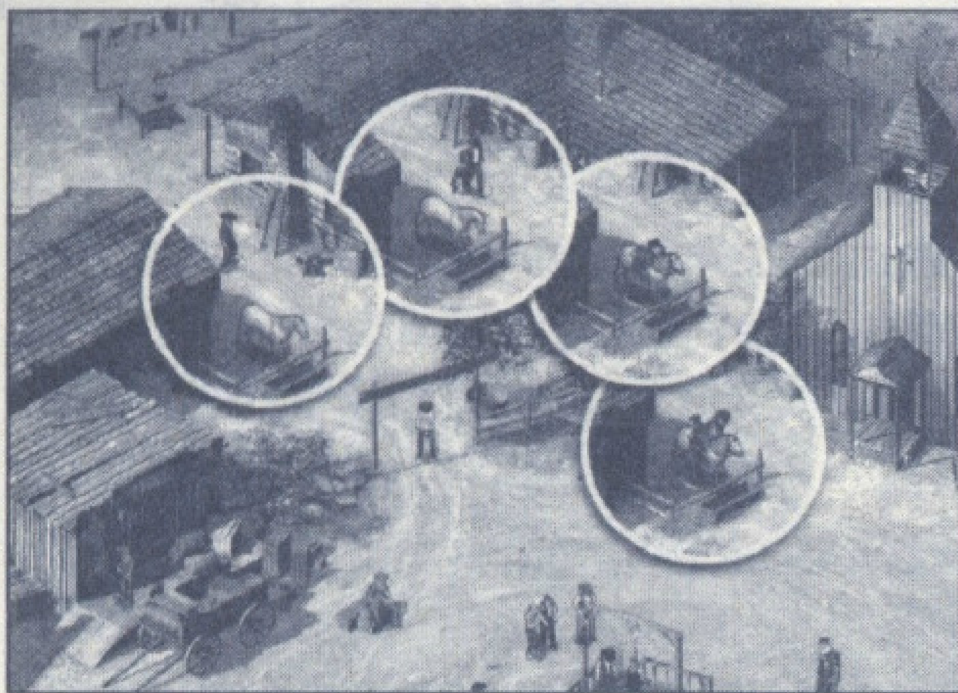
To The Last Bullet

情节：强盗们跟踪到了Cooper落脚的一个小旅馆并在夜里发动了偷袭，Cooper他们在旅馆老板女儿Mia的帮助下逃脱了。强盗们迁怒于旅馆老板，不但将他的旅馆毁了，还杀害了他，目睹这一切的众人发誓要讨回公道。

任务：将地图上所有敌人干掉为Mia的父亲报仇，然后骑马通过东面的桥。

行动：Kate用色相将旅馆门外

南面墙角的守卫逐一引来解决。其它地方的守卫发现这里的同伙不见了会赶过来，Kate则继续用色相将



赶过来的守卫逐一引到落单处解决。所有人除Cooper外躲回开始时的阴影里，Cooper到停马的地方开枪引出守卫后迅速躲进该处的阴影里，等守卫们赶到的时候用飞刀将他们逐一解决。反复用此招法直到剩下的强盗不再上当，然后所有人全部出动，将剩下的恶徒们全都解决掉，骑马过桥后Mia会加入队伍。

第十八关 小镇惊魂

The Magnificent Six

情节：6人乘火车来到另一小镇继续追查Diablo的真相。不料刚下火车，Cooper等4人便被站台上的强盗们给看管住了，他们需要尽快摆脱这种处境。

任务：让Kate保护Mia，不要让这个小女孩脱离她的保护范围；不能让地图北面被看管着的镇民被强盗给杀死；Cooper、Sam、Sanchez三人骑马通过小镇北面的路口继续前进。

行动：一开始Cooper等4人被看管住了，因此必须同时动手将看管他们的5个强盗击毙。这里需要利用Quick Action来完成（分别录下4人的射击动作然后同时执行），Cooper同时对付中间的那3人，Sam对付左面的强盗，Sanchez和Mccoy则同时对付右面的两个强盗。将他们击毙后再解决顶楼的那个守卫和循枪声赶来的一个强盗。然后将车站前街道西面院子中的守卫引出干掉，屋顶的那个可以暂时不动手。取得里面的装备后，折回。记着东面停着马匹的院子内还有守卫，等一会儿还要回到这里，然后将在车站西面屋顶上站岗和附近巡逻的两个守卫引出后解决。接着Mccoy用高精度子弹将在车站前街道十字路口处酒吧对面院落房顶上守着重机枪的守卫干掉，所有人迅速躲好，等敌人的搜查过去后，再连续用毒气瓶将这个



院落西南墙角附近的守卫全部弄晕解决。彻底清扫完院内的守卫后让Sanchez取得重机枪，同时别忘了取得院子附近的装备和两匹马。再回到刚才的区域，将停马院子内的守卫和附近的守卫全部解决（那些蓝军服的士兵不必理会），取得第三匹马，在这里可以让Sanchez用重机枪开路，强盗根本不堪一击。如果Mccoy还有毒气瓶，可直接弄晕地图北面高处山崖上守着重机枪的3个守卫，没有的话则先取得他们身后屋子旁的装备，再弄晕他们后解决。注意不要惊动下面看管人质的5个强盗，否则他们会射杀镇民导致任务失败。

绕到另一边，用毒气瓶弄晕街道上的两个守卫后解决。而那5个看管人质的守卫则让Cooper爬到他们背后用刀逐一解决，最后两个可能要用到本关开头的方法法——利用Quick Action将他们同时击毙。扫清最后的路障后Cooper、Sam、Sanchez三人骑马通过小镇北面的路口过关。

第十九关 人为财死

Blood Money

情节：Cooper三人来到更北方的矿洞，在最高处的屋子里藏着大量的财宝……

任务：Cooper必须不惊动看守人爬到矿洞最高处屋子的屋顶上。

行动：这关Sanchez的本领将发挥重要的作用。让他先站在强盗视线范围的末端不动，一旦强盗发现并走来则迅速带上大草帽坐好，这样敌人就不会对他开枪而是越走越近，等敌人近身时就用枪托分别将他们打晕，然后搬到安全地带再解决。如果有的强盗用这个方法引不过来，那么在他身前再放上一瓶烈酒就百发百中了。用这样的办法将谷口附近的强盗全部引来解决，然后取得南边河岸的酒瓶和石头。过桥后Sanchez先将重机枪手身后屋子前



的强盗逐一引过来解决。山顶那个强盗则让Cooper爬上去解决，然后

Cooper从背后放倒那两个守着武器的守卫。屋子里的守卫则让Sanchez冲进去将他们全都放倒，随后Sanchez取得重机枪，用重机枪将底层矿洞内和脚手架上的敌人全部撂倒。而高处守着重机枪的那个守卫则利用他视线的死角，让Sanchez从底层地面靠近他，用石头将他砸晕后解决。最高处木屋下层的两个守卫在底层用重机枪便能将他们放倒，注意一定要快速，不



要让这两个家伙报警，解决他们后再用石头将最高处屋子前的两个强盗砸晕。Cooper从屋子东面爬上山崖，将最后一个守卫解决后爬到屋顶上过关。

第二十关 中国小女孩

Little China Girl

情节：Cooper三人折回路上遇见了中国小女孩Mia，她告诉Cooper，Kate和Mccoy两人被Diablo的手下抓走了。

任务：熟悉Mia的技能。

行动：先让Mia躲在屋角吹响哨将一个强盗引来，待靠近用毒针射中他后迅速躲进旁边的木桶内。被毒针射中的强盗会狂性大发将自己的同伴全部杀掉，然后自己也中毒晕倒。接着会有第二批强盗过来，Mia将花生放好后再躲进屋后的木桶，当敌人靠近时放出小猴子引诱敌人的注意力，当他们集中后用闪光弹使强盗全部短暂失明，随后Sanchez出来将他们全部解决。

第二十一关 夹心饼干

Piggies In The Middle

情节：回到先前的镇子，美国的正规军已经赶到，剩余的强盗抵死顽抗，一旦他们夺得火车站的控制权，强盗们就会乘上火车逃走。由于Kate和Mccoy也在火车上，因此Cooper他们必须赶上即将离开的火车。

任务：利用美国正规军和强盗互相攻击的特点，尽量让他们发生直接战斗从而为Cooper他们带来方便。一旦接近车站，在没有引起强盗注意的前提下设法让强盗一方夺得车站的控制权，然后在火车开走前进入火车的最后一节车厢。

行动：先把下方屋子前两个落单的美国正规军干掉，然后迅速撤回开始地点，这样对面的强盗便会过来占领这间屋子。Sanchez用石头砸晕在二楼巡逻的强盗，Cooper过去把一楼门口的强盗解决，再让Sanchez进入屋子，进门的声响会把外边的强盗一个个引进门，等Sanchez把他们全都打晕扔出门后再把他们全都解决掉。然后



Mia用小猴子去骚扰对街屋子背后的士兵，把他们一个个引出来，其余3个人则在屋子转角处，等士兵一过屋子拐角就把他们解决。这里的士兵很蠢，即使听见枪声也不会追来，因此重复几次就可以把所有士兵解决掉。不过要注意不要让Sanchez在其他人身后开枪，否则会误伤自己人。然后让Sam和Sanchez取得各自的装备。

继续沿街道往前，干掉旅店门口的强盗，除Mia外让所有人进屋子躲好。然后Mia回到游戏开始的地方放出小猴子去骚扰强盗和美国官兵对峙区域的任一方，这样就会引起两方在街道上火拼，多来几次，双方伤亡惨重，实力所剩无几。所有人再在旅店门口集合，用前面消灭美国兵的办法将附近的守卫全都引来干掉。从西北的街道潜



入，逐一解决掉地图最西面屋子后

的3个守卫，然后用小猴子将大院内底层的强盗引出后射杀，接着Cooper从背后靠近将院子屋顶的敌人全部干掉。

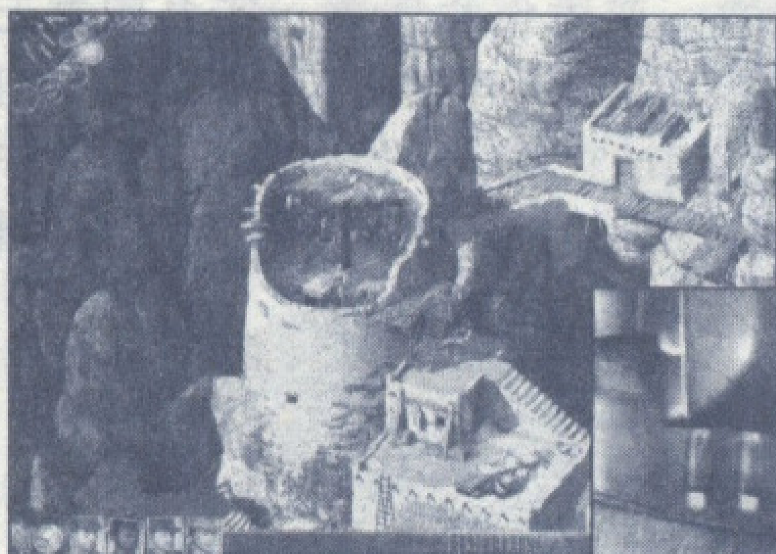
Cooper从车尾的南面行进到车头部分，解决完火车南面所有的强盗（注意不要让火车北面的强盗发现），让Sam和Sanchez配合将车站下的所有美国兵炸死或砸晕。而如果能引起车站附近骑马的强盗和东面路口的美国兵火拼的话，那么在火车处也是投掷炸弹的好位置。在强盗控制了火车站后，所有人迅速进入火车的最后一节车厢。

第二十二关 拯救行动
Showdown In Deadstone

情节：终于追上了撤退中的强盗，Kate被强盗押上马车带回老巢，而Mccoy则被留了下来，得赶快救他们出来。

任务：解救Mccoy，不要让他被强盗杀害，然后往北追上押送Kate的马车。

行动：有枪的队员先在开始地方的屋子转角处站好，接着Mia用小猴子去骚扰南面屋子下的3个守卫，将他们引来射杀。然后Mia躲进东面屋子前突出的小屋子内，放小猴子诱杀断桥和铁轨附近的守卫，一旦有几名强盗同时过来，西面的屋子也可以藏身。继续利用猴子诱杀铁轨附近的守卫，尽可能地全部干掉，最后再把落单不肯动的守卫一一解决（可以利用Sam的远射程武器）。Cooper从悬崖攀下，干掉南底层河岸的一个守卫后一直到地图最东面，利用两个守卫背对的时机迅速冲上前连续射击将他们干掉。其余人再左右结合，剩下的强盗能引诱的就诱杀，不能引诱的就硬打，夺得地图中央的重机枪后让Sanchez持枪靠近看守着Mccoy的强盗。先不要让他们发现，Mia放出小猴子去骚扰仓库二楼的强盗，等他下楼到门口的时候Sanchez开枪射击，尽快连同他和看管Mccoy的强盗全部击毙，注意不要误伤Mccoy。救出Mccoy后，将地图上残余的强盗全都干掉后上马向El Diablo的老巢进发。





第二十三关 地狱的入口
At The Gate Of The Hell

情节：众人一直追到El Diablo的老巢，很快，他的真面目就将被揭开……

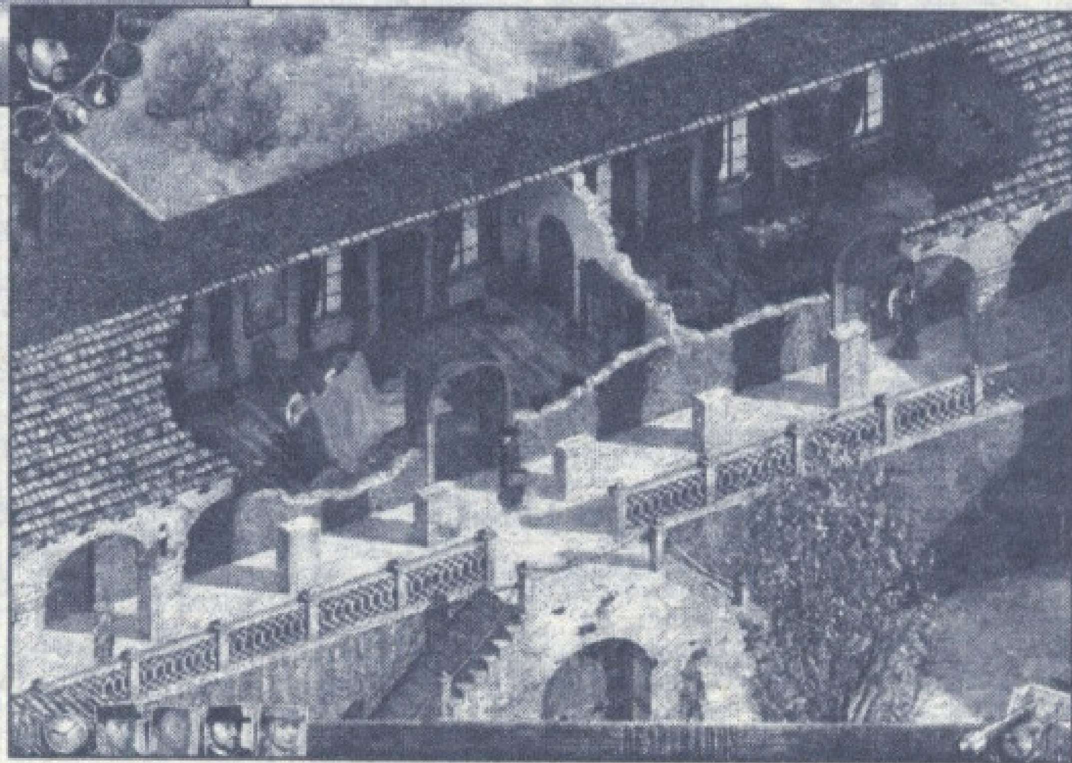
任务：所有队员从地图上方山洞口进入El Diablo的老巢。

行动：一开始马上让Kate藏进身后的屋子中，然后转到Sanchez三人那里。先把外边屋子门口两个巡逻的家伙引过来干掉，开一枪后躲在屋角的转角就可以了，Sanchez的霰弹枪在这种距离威力奇大。再往外，Mia能用猴子引诱的就引诱，不行的就开枪发出声响将山寨屋子外围的守卫逐一引出来干掉。小心强盗中新出现的飞刀手，同时好好利用各个转角，这样很容易在背后或先发制人将对手干掉。另外随时注意地图中央山寨大门口的位置，当看门的大群强盗在这里集合的时候，另一侧的Cooper和Mccoy必须及时赶到用毒气瓶将他们全部弄晕后再解决掉。

在地图另一边，Cooper先把门口两个守卫干掉，然后藏在门旁的位置，乘巡逻过来的守卫背对的时候将他们逐一干掉，甚至可以开枪将强盗引来再干掉，记得被干掉的强盗中应该包括守着重机枪的那个家伙。将山寨外围的大部分敌人都搞定了后，让Sanchez取得重机枪把所有敌人都干掉。洞口内会出现强盗，让Sanchez用重机枪对着洞口射击就可以了。把敌人清扫完后进入山洞过关。

第二十四关 最后的挑战
Death Overture

情节：终于到El Diablo的老巢了。然而才一进洞，所有人就中了毒烟陷阱而晕倒。Sanchez被带走，其他人则统统被除去装备后关在洞口的牢房中。





任务：从El Diablo的手中救出Sanchez；Cooper继续追踪Diablo。

行动：让Mia用小猴子将监狱门外的守卫引进监狱（帮忙打开狱门），然后干掉。之后利用外边守卫来回巡逻的空隙，让Kate用色相逐一诱杀后取回在监狱洞口处箱子



内的装备。之后守卫好像不再吃引诱这一套，因此只有硬打。先找合适的转角处躲好，开枪或者用小猴子骚扰将守卫逐一引出后所有人在转角的地方齐射将敌人撂倒。山洞内第一道门关着，需要Mia踏上旁边屋子内北面墙上的机关才能打开。要小心的是门开后，里屋红色帘子后的几个飞刀手，可以在门口附近布下毒蛇，然后将他们逐一引出（第一次必须有人过门后迅速折回才能引他们出现），集体射击干掉他们。解决掉屋内的飞刀手和强盗后，在通向地图中央湖区的上下梯道上放下毒蛇，然后找转角站好，用前面同样的战术将湖区西面屋内的强盗射杀，而对于该区域剩下的几个不受引诱的家伙冲过去硬拼就可以了，随后干掉湖区北面的守卫，夺得重机枪。Sam用重机枪将对岸的强盗干掉（重点是要解决那个看着另一挺重机枪的强盗），其他未射杀的强盗诱过桥来逐一干掉就是了。

慢慢走近看管Sanchez的地方，Diablo发现后转身逃走。迅速让Sanchez挥动枪柄将身边的3个守卫打晕，继续追赶Diablo，然而他走密道又跑掉了。干掉几个守卫后来到一个机关阵前（具体走法见图），先让两个人按路线踏上两块踏板打开洞内的两扇门，然后让Mia迅速跑过有喷火机关的山道，踏下前方洞口的机关关闭喷火机关，然后Cooper和其余人通过洞口。干掉Diablo最后两个亲信后连续爬上两道山崖，进入Diablo最后的密室。

第二十五关 地狱决战

Inferno

情节：El Diablo的真面目终于被揭开，原来他就是执政官Marshal Jackson，最终决战的时刻终于到来……

任务：打倒Diablo

行动：El Diablo密室内的3个机关分别是：火焰喷射：伤害力10；机枪扫射：躲不开则毙命；毒气四射：伤害力8。开始时Diablo在上，Cooper无法近身，因此要利用桌椅为掩护和他对射，只要伤害他到一定程度，他就会自己冲下来与Cooper肉搏。一旦看见Diablo去拉机关了，就迅速躲到两个喷火开关的中间，这样就只有毒气机关躲不开，但该机关造成的伤害很小，不影响战斗。在椅子和喷火开关之间来回走，很快就能把Diablo逼下来。最后Diablo会冲下来将Cooper打倒在地，等Cooper一恢复，迅速起身跑到屋内高处，取下椅背上的匕首，然后一刀扎进Diablo罪恶的胸膛……

※ 上海 游趣创作室

84

制作	Spellbound
发行	新天地
载体	CD×1
类型	实时战术
语言	英文
环境	Windows 95
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	

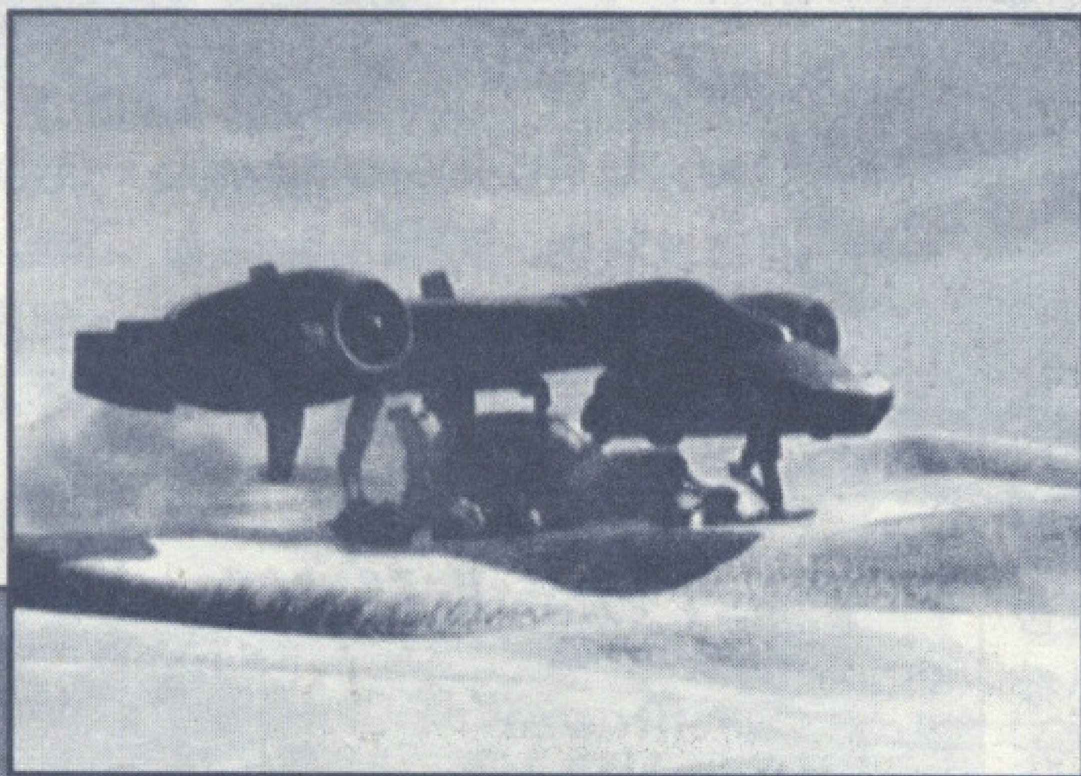


和其他战略游戏不同，在“沙丘”系列里，仅仅是打倒你的敌人还远远不够。在难以驾御的沙漠里，还有来自你的敌人之外的挑战——巨大的沙虫会吞噬你的部队，特别是香料采集车，因为它们是香料的守护者，对有节奏的震动特别敏感。在这部最新作里，沙虫变得前所未有的强大，也前所未有的巨大，和《沙丘》电影中的那种巨型沙虫几乎一模一样。它们出现时会携带着闪电，被闪电笼罩的人员和车辆都无法逃脱，只能眼睁睁地看着被沙虫那硕大无比的嘴吞噬。但如果敢于冒险调集一些车辆跟在沙虫后面攻击它的话，也是有可能把它赶跑的，而攻击它的车辆也会因此而提升一个等级。

本来打算为大家带来一份完全攻略，可是等把游戏拿到手里一玩才发现满不是那么回事。WESTWOOD开发了一个新系统来代替以前的线性任务。这回，玩“沙丘”王就好象玩三国一样，每个人可以有每个人的玩法，每个人统一的过程都不会相同。你可以指挥部队直捣黄龙，也可以打一打拉锯战，在逐步占领了所有领土后，最后才围攻敌军总部，这样就大大增加了单人游戏的耐玩度。看来作完全攻略是不可能了，如果要将所有关卡都作攻略的话，那么本期《大众软件》的游戏版恐怕就会只剩下一个“攻略指引”栏目了吧（假如我有此创举的话小编们应该都会很高兴吧，除了十字军……）。因此在这里我将抛开那些繁杂交错的关卡不谈，就为大家说一说这个新的剧情发展系统，还有各种族的兵种、建筑的相关资料，以及这个游戏故事的主线情节，让还没有玩过《帝王——沙丘之战》或还没能完成这个游戏的玩家朋友们能够提前一步了解游戏的内涵，相信了解之后再玩定会让你更加得心应手。

前言

我们所玩到的“沙丘”系列游戏从角色扮演类的《沙丘魔堡》到即时战略鼻祖《沙丘Ⅱ》，再到马虎交差的《沙丘2000》，一直到这部《沙丘Ⅱ》的正式续集《帝王——沙丘之战》，都取材于著名科幻作家弗兰克·赫伯特（Frank Herbert）倾尽半生精力，历时20年创作的6部同名小说系列。



《沙丘》的故事是建构在一个充满古老神秘宗教气氛的偏远星系一角之上的。在这个世界里，高贵正义的亚崔迪家族、邪恶的哈肯尼家族和阴险狡诈的奥多斯家族，都在为支配这颗充满了宝贵香料的星球而战斗。据说香料能提高领航员的灵敏度，延长人类的寿命，长保青春，更因为香料一旦被人吸食，就会像毒品一样的上瘾，因此而成为全宇宙最宝贵的资源——谁控制了香料，谁就征服了宇宙！



回合制系统

《帝王——沙丘之战》的剧情发展使用了一种奇怪的回合制系统。当你结束一场战斗，回到战略地图画面时，你可能会发现这次和以往的即时战略游戏有一些不一样了——战略地图被分割成许多版图，你可

以选择任意相邻的版图进行攻击。不再像以前那些游戏，设计者硬性安排了剧情，你只能按剧情安排一场一场打下去，顶多只有一两个分支可以选择而已。在这里，你就是设计者，你就是上帝，剧情是由你来安排的。当你选择了进攻目标并且胜利后，将轮到你的敌人（哈肯尼家族和奥多斯家族）发布命令。如果他们选择了进攻你的领土，你就得选择是防御还是撤退。撤退的话就会丧失被攻击的那块领土。如果他们在相互攻击，你就可以坐壁上观。所有人都行动完毕后，就再次轮到你来发布命令。就这样，一直到你攻占敌人的司令部，阻止沙虫女王的复活，迎取最后的胜利为止。嗯，现在可以把即时战略游戏当成“三国”类战略游戏来玩了。而且不会象往常那样，当你拥有最强力的武器时，也就是游戏即将结束的时候。在这里，经过几场战斗后你就可以拥有所有武器。剩下的，就是用这些强大的武器征服你的敌人，以及更好地享受游戏的乐趣了。其实，如果你玩过《沙丘》一代那个冒险游戏后，你就会发现，现在的剧情发展系统和以前那个有异曲同工之妙啊。

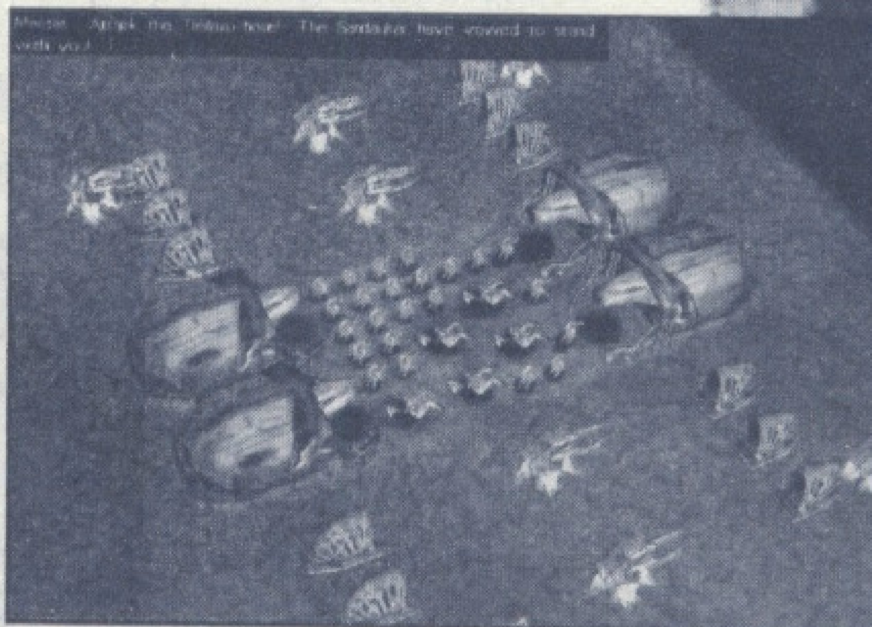


名叫「佛曼」，沙漠的子民。

沙的星球

“这个星球看上去已经死了，无边的沙漠一直延伸到地平线，地平线上是一轮灼热的太阳。空气中弥漫着沙尘，令人窒息。有谁会相信，这里居然蕴藏着丰富的宝藏——香料。”

阿拉基（Arrakis）行星是一颗荒芜的行星，80%的面积为沙漠覆盖，两极气温为50华氏度，沙漠内部则高达130华氏度。在一望无际的沙漠上，偶尔会有一些巨大的岩石露出地表，这些突出的岩石是星球上唯一可以利用的居住场所，当地的佛曼人就是利用这些岩石开凿出自己的居住点。



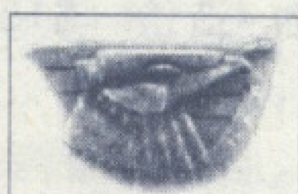
星球上没有任何形式的降水，只有巨大的风暴以每小时700公里的速度撕裂地面上的一切存在物，据说沙漠深处的风暴可以在一瞬间将人化为齑粉。沙尘暴是星球上的主要问题，宇宙帝国必须耗费庞大的资金用于保证食品的洁净，维护基地和车辆的正常运转。对于人类来说，星球上的另一个敌人是庞大的沙虫，这些沙虫居住于沙漠深处，根本无法捕杀，任何人、机器或车辆都很难在它的攻击下保全下来。

阿拉基星球盛产珍贵的香料，它是已知宇宙中唯一出产这种香料的地方。据传说沙虫是香料的天然守卫者，它们全力保护星球上的香料资源，对于那些开采香料的人十分憎恨。在亚崔迪家族奉命来到阿拉基星球以前，这里一直是哈肯尼家族的封地，帝国皇帝授予哈肯呢家族开采香料的唯一权力。

沙丘势力

在《帝王——沙丘之战》中共有三大家族和五个亚种族，这三大种族分别是：正义的亚崔迪家族（Atreides）、邪恶的哈肯尼家族（Harkonnen）和狡诈的奥多斯家族（Ordos），战争就是在这三大家族之间展开的。另外还有玩家不能直接控制，但有可能结为同盟的五个亚种族，他们分别是：皇家萨督卡（The Sardaukar）、以克斯家族（House Ix）、工会（The Guild）、特拉苏家族（House Tleilaxu）和佛曼人（The Fremen），如果你在任务中帮助了他们，就可以赢得他们的信任，使他们加入到你的阵营中来。但由于这五个种族间互有恩怨，比如佛曼人和皇家萨督卡对以克斯家族十分反感，认为他们生性贪婪且傲慢懦弱，不是真正的勇士；特拉苏家族几乎受到其它所有种族的憎恶，以克斯家族憎恨他们是因为他们是自己的商业对手，皇家萨督卡憎恨他们是因为他们玷污了自己的坟墓，佛曼人憎恨他们则是因为他们破坏了自己的家园，不过特拉苏家族与工会却是长期的秘密盟友，因为工会要通过特拉苏家族来购买先进的武器装备。所以你是不可能将他们全部笼络过来的，如何决策就看玩家的个人喜好了。





亚崔迪家族

由公爵莱托·亚崔迪掌管，来自充满水的世界卡拉丹（Caladan）。亚崔迪家族一直以公正和维护正义而闻名，据说其家族的历史可以追溯到

古希腊时代，数千年来一直被人们视为高贵的家族。他们拥有统治者的威严和气质，充满智慧，富于献身精神。在到达阿拉基星球前，他们已将卡拉丹建设成为宇宙中的一颗“宝石”，那里的人民忠实勤恳，和



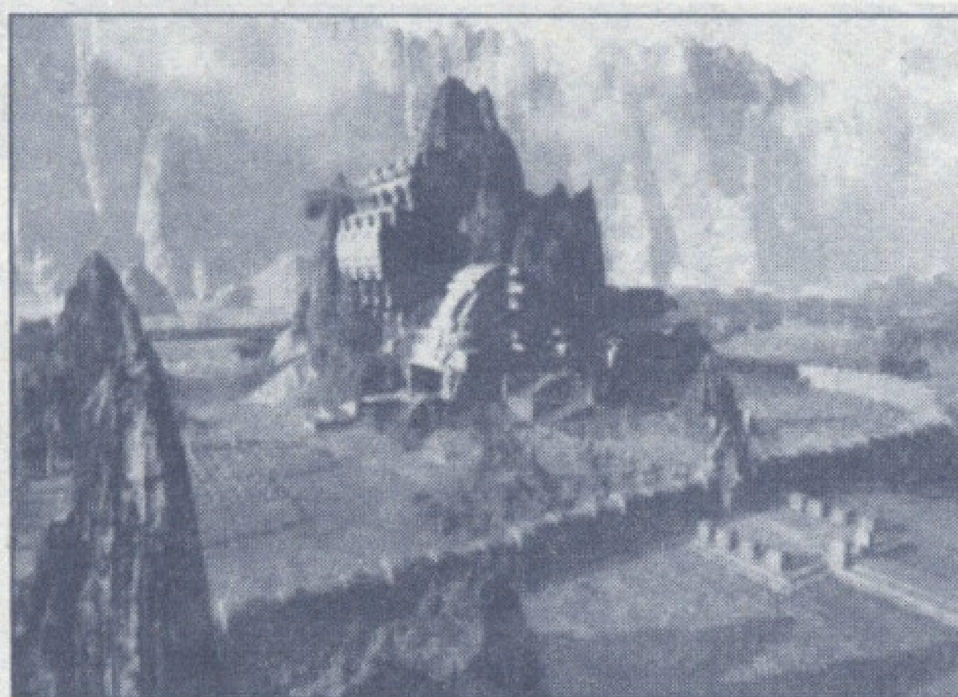
睦相处。美丽的家园和亚崔迪人忠诚的性格为其家族造就了一支热忱而富有献身精神的军队，高尚的理想和高昂的斗志弥补了装备方面的相对落后。亚崔迪人从不主动进攻别人，但如果有人来犯，他们也会毫不客气地予以回敬。他们希望与其它家族和平共处，但事实证明这一策略很不成功。在到达阿拉基星球之后，亚崔迪人努力帮助当地的佛曼人反抗邪恶的哈肯呢家族的压迫，并致力于恢复星球生态环境的工作。

一、步兵部队

斥候兵（Scout）：速度很快，几乎能赶上轻型车辆，视野范围很广，而且停下来侦察时还可以隐形。造价：$30

步枪兵（Infactry）：对付步兵威力还可以，到sniper出来就没有存在的必要了，除非是为了吸引子弹。造价：$60

狙击兵（Sniper）：使用带红外线瞄准器的狙击步枪，对付步兵是一枪一个，弹无虚发。造价：$150



工兵（Engineer）：可以占领敌人的建筑，还可以修复被特拉苏水蛭感染的车辆，需升级兵营后才能制造。造价：$400

火箭兵（Kindjal Infantry）：有两种攻击方式，平时是用手枪，如果趴下后（按D）可以架起加农炮，对付坦克不错，需要升级兵营才可以制造。造价：$150

二、机械部队

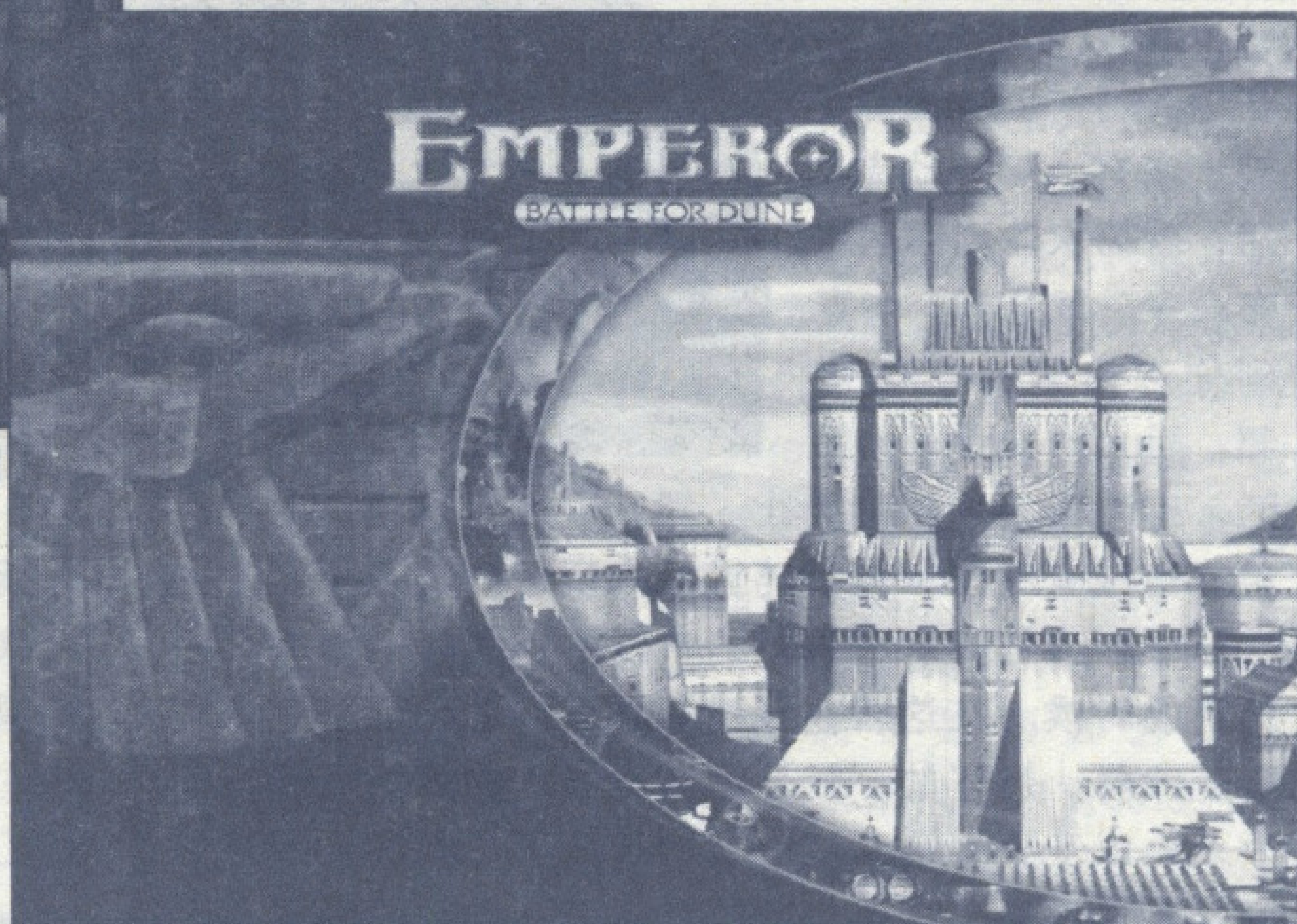
沙漠摩托车（Sand Bike）：除了速度，乏善可陈。造价：$300

猫鼬机器人（Mongoose）：可以对空对地，速度不错，到最后仍然是可以依靠的力量。造价：$800

装甲运兵车（APC）：可装载5名士兵，需要升级战车工厂才可以制造。造价：$600

维修车（Repair Vehicle）：可以用来在战场上修理机械部队，也是游戏中唯一可以修理部队的单位，需要升级战车工厂才可以制造。造价：$650

重装机甲（Minotaurus）：是主力作战武器，射程极远，甚至超过了奥多斯家族的巨炮架起来的的射程，且4炮齐发，威力巨大。可惜速度过慢，且不能防



空，必须配合其他部队一起进攻，需要升级战车工厂才可以建造。造价：$1300

声波坦克（SonicTand）：亚崔迪家族的特殊武器。对付机械部队威力极大。音波经过的地方不论敌我一并杀伤是其致命弱点，速度较Minotaurus为快，需要升级战车工厂才可以制造。造价：$1400

鸟型机（Carryall）：需升级机棚才可以制造。造价：$1000

先进运输机（Adranced Carryall）：每次只可以运一个机械单位，速度非常快，在掠过敌人基地时往往不会被敌人的防空力量击落，因此没事的时候还可以搞一搞侦察。由于它也可以抓起敌人的机械单位，所以可以用它来“偷走”敌人的香料采集车或没有防空能力的机械单位，直接运到我方的重火力圈内在半空中歼灭。不必担心，我军的炮火是绝不会伤到我方运输机的。应该注意的是，运输机在抓取机械单位后，是要延迟几秒才会起飞的，这时可能会遭到敌人地面部队的攻击，一旦它被摧毁，被它抓住的机械单位也会一并被摧毁（不论敌我）。让它快速返航的办法是马上按下H键将视点切回我方基地，

再点一下地面即可。运输机需升级机棚才可以制造。造价：$1800

机动建造车（MVC）：可在裸露出沙地的岩石上建造基地。造价：$2000；升级费用：$600

香料采集车（Harvester）：每次可采集香料$800。造价：$1000

采集车运输机（Ornithopter）：可加快香料采集速度。造价：$1100

三、建筑设施

集风器（Windtrap）：为基地提供电力，占地面积很小。造价：$225

围墙：堵路专用，可以有效的阻隔或延缓敌人的攻势，以及敌人工兵的渗透。建造时只要点一下开始地点，再点一下结束地点，围墙就可以自动造好啦。造价：$20

兵营（Barracks）：训练步兵，单击一下兵营再点击一处地面，新兵就会全部到那里集合。在有多个兵营时，双击一个兵营就会使它成为“主”兵营。造价：$225；升级费用：$800

精炼厂（Refinery）：每修建一座采集厂会自动配置一台矿车和一架运输机，每升级一次也同样会有这样的“大派送”，真是不错呀。香料采集厂经过两次升级就可以让三辆矿车同时输送香料，使采矿速度加快两倍。造价：$1500；升级费用：$1200

前哨站（Outpost）：有了雷达后，敌人的位置就会在小地图上显示出来。造价：$400

战车工厂（Factory）：制造各种机械部队，单击一下战车工厂再点击一处地面，新机械单位就会全部到那里集合。在有多个战车工厂时，双击一个战车工厂就会使它成为“主”战车工厂。造价：$1000；升级费用：$1200

星站（StarPort）：你可以向商人购买武器，这些东西需要通过星站来运送，是沙丘系列的特色之一。你可以用这种手段提前获得比较厉害的武器去痛击敌人，你可能要为此付出更多一些的银子，不过只要能将敌人击败，还怕没有钱吗？造价：$1500

机棚（Hangar）：制造各种空中单位。单击一下机棚再点击一处地面，新飞机就会全部到那里集合。在有多个机棚时，双击一个机棚就会使它成为“主”机棚。造价：$1300；升级费用：$1200

停机坪（Landing Pad）：可以为飞机补充弹药。造价：$800



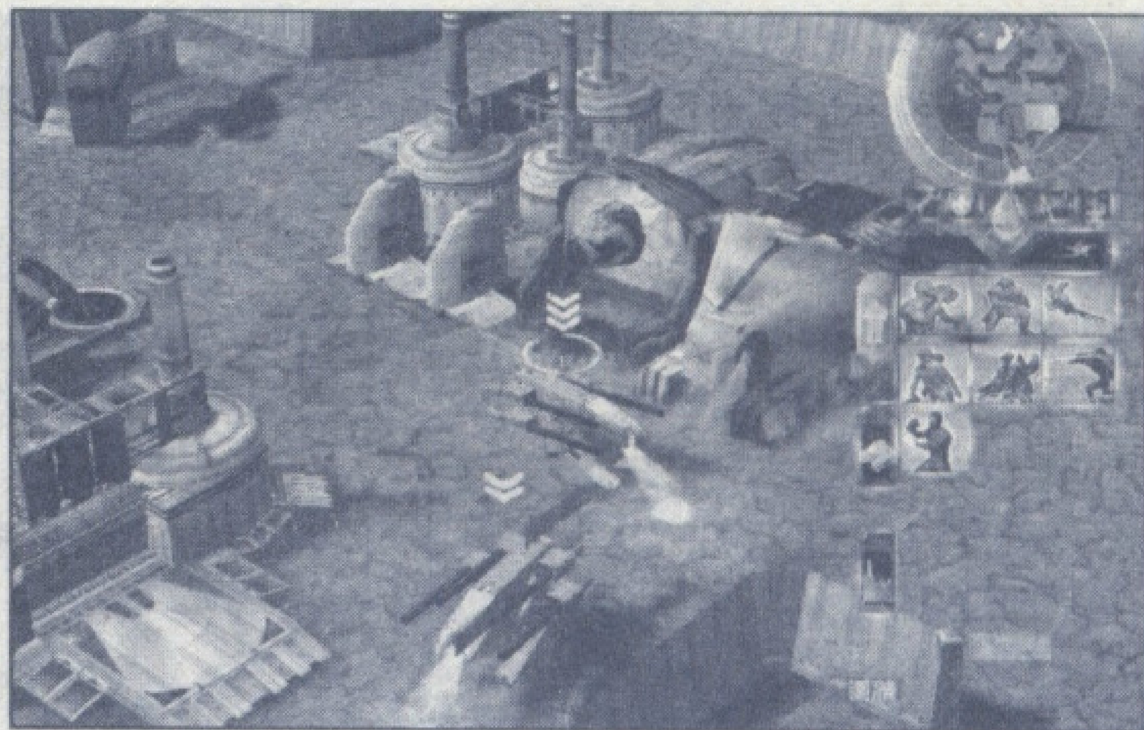
机枪哨（Machinegun Post）：对付步兵效果很好，建造时按住左键拖动可调整方向（此方法对所有建筑物都适用）。造价：$550

火箭炮塔（Rocket Turret）：升级基地后才可以建造，发射频率快。造价：$1200

宫殿（Palace）：可以制造终极武器——猎鹰极光。亚崔迪家族的终极武器是最不好用的，其效果是让被命中的敌方部队掉头而走，如果走出屏幕就算LOST，如果半路上效果消失，就还会回来。造价：$1600

四、亚崔迪VS哈肯尼战争主线

亚崔迪人效忠于莱托·亚崔迪公爵。过去，公爵和沙漠里的战士佛曼人建立了同盟。但是现在联盟破裂了，如果想得到胜利，就必须重新建立起同盟。



公爵对部下的关心更甚于香料，能成为公爵的部下，是我一生的荣耀。这天我突然收到公爵召见的报告，来到皇宫，迎面走来的是卡仁纳寇特催斯——我们的精神领袖。他盯着我瞧了好一会儿，才说："他们说你是我们的希望所在，指挥官。"这时公爵走了进来，“你看起来聪颖而且充满学习的欲望，希望我

们提拔你做军事指挥官不是个错误”公爵说完把头转向卡仁纳寇特催斯，“在指定计划之前，还是让我们先来看看新指挥官在战场上的表现吧”。获得任务：干掉所有哈肯尼人，为公爵占领更多的领土。

完成任务后见到卡仁纳寇特催斯。“干得不错，但是要成为这个星球的指挥官，你还有很多需要学习的。如果你只是翻阅那些记录，





你将永远也搞不明白要怎么才能打赢一场战争。这里充满了可以毁灭一切的巨大沙暴，而且到处是什么都没有的荒地，除了沙虫和香料。还有佛曼人，他们是一群生活在沙漠里的自由种族，身穿被称为蒸馏衣的服装，可以回收任何身体流失的水分。”

现在，亚崔迪公爵已经赋予我全权指挥战场的权力，为了和佛曼人达成同盟，我决定进攻哈肯尼家族的Baklawa Flats区域，这里的佛曼人受着哈肯尼人的欺压。获得任务：找到哈肯尼的基地，干掉他们的指挥官。

完成任务后轮到敌人行动，在抵挡住敌人的进攻后，传来消息：我们的护卫舰被不明身份的人扣押在星站里了。工会说，允许我们派遣一小队部队去解救飞船，他们将不会干预。卡仁纳寇特催斯好象对这事挺乐意的。他说这是一个好机会，因为还有奥多斯和哈肯尼人的护卫舰在星站里。在这么混乱的情况下，有几艘飞船”莫名其妙”的消失了是很正常的，对吧？获得任务：找到被俘获的亚崔迪护卫舰，并救出Formarch将军。



刚回到基地，就看到卡仁纳寇特催斯发来的命令。他说公爵对我的表现非常满意，援军也整装待发。而以克斯家族和特拉苏家族的代表也正在赶来，希望能和我们交易，双方都提供了新奇和足够强大的武器。特拉苏家族带来的是可复制变异人和寄生坦克，以克斯家族人则是自爆虫和幻像坦克。我们只能和其中一方做交易，因为他们是世仇。公爵一向不喜欢特拉苏家族，不过他会尊重我的决定。

由于遭遇了强烈的暴风，没办法继续深入，我下令，先攻击EL-Sayal Plains。这个地区有一个以克斯家族Ian种族的小型基地。以克斯家族是沙漠里的土著居民，具有不可思议的力量。如果能够得到他们的帮助……“马上出发！”我下达了作战命令。

我们终于和以克斯家族的首领接触上了，他们的香料采集机停止了运转，需要我们提供帮助。尽管挪出些香料采集机在短期内有困难，但他们会提供额外的武装力量帮助我们占领这片区域。获得任务：帮助以克斯家族Ian并消灭哈肯尼人。

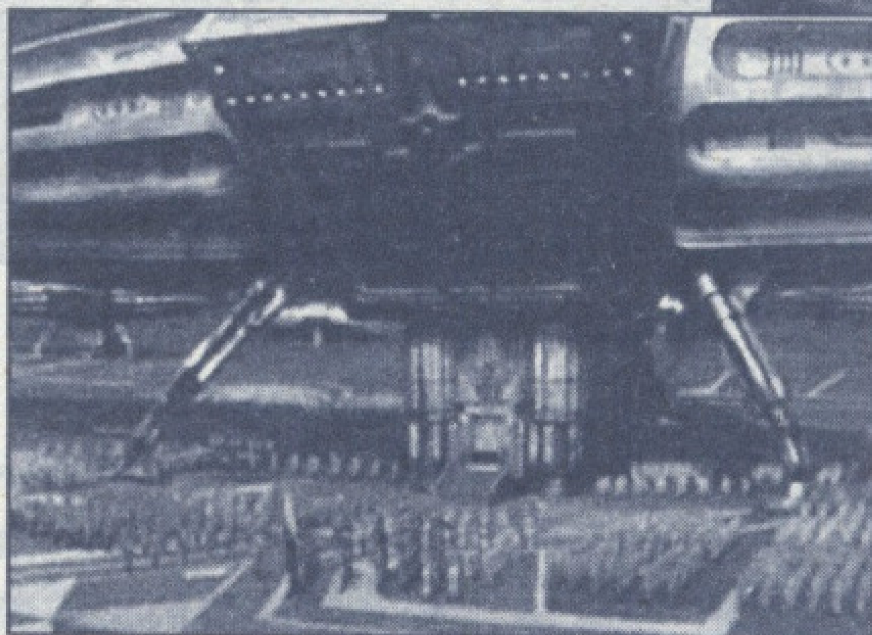
“干的好，指挥官。但是离最后的胜利还有很长的路要走。”卡仁纳寇特催斯对我赞赏有加。这时一名佛曼人走上前来，是科隆——佛曼人的领袖。“公爵很乐意和你们的领袖会面。但是，你可以代表你的



全部族人吗？”“是的，我可以全权代表。”“那好，会面将在我们的家园——卡拉丹星球的皇宫里进行。”

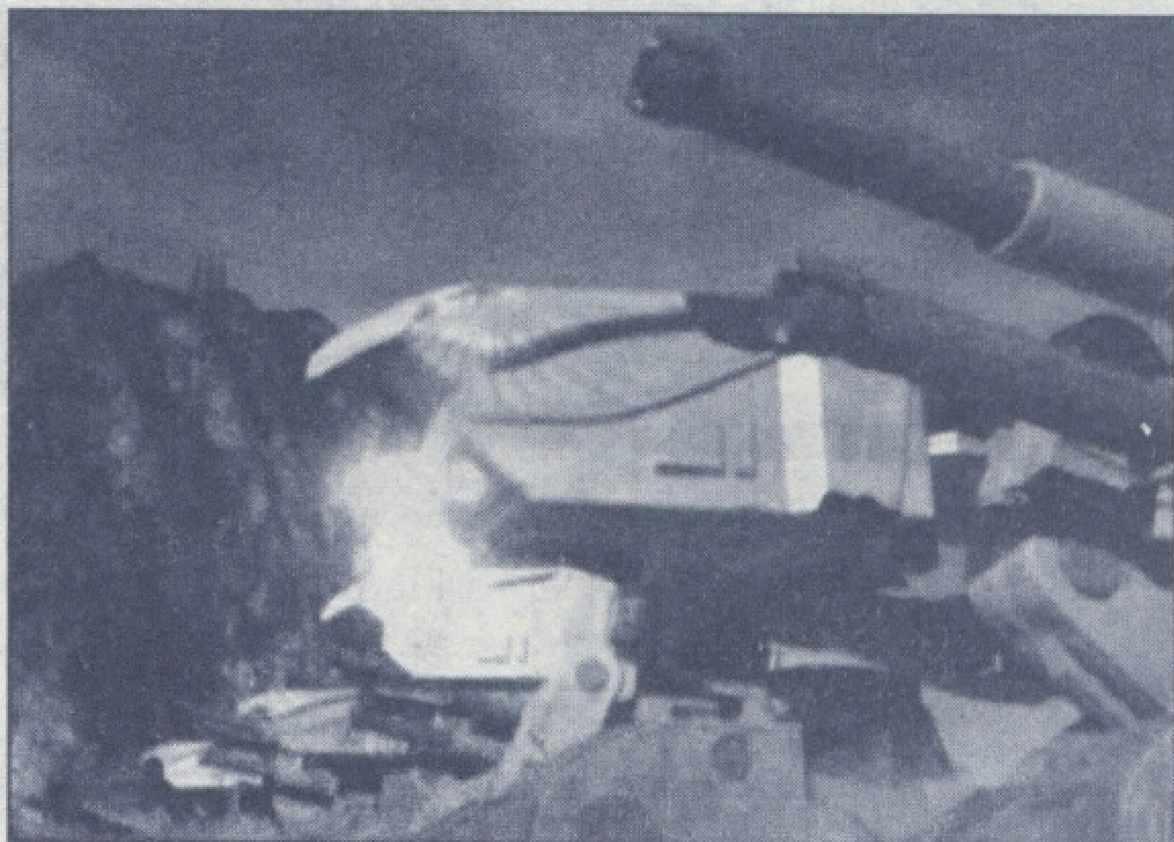
现在公爵正在星站准备迎接佛曼人代表。“他们很快会抵达，指挥官，这是一次有着重要历史意义的会面。”卡仁纳寇特催斯话还没有说完，公爵传来了讯息：“安全系统出问题了！我的侍卫被几个刺客杀了，我正在设法传送坐标信息……无法传送，被拦截……我们正遭到敌人攻击！”讯息突然消失了，看来这次麻烦不小。“指挥官，佛曼人领袖和公爵正遭到敌人攻击，你必须去把他们救回来。公爵对我们很重要！如果失败，损失是无法弥补的。”获得任务：抵御特拉苏家族和奥多斯家族的破坏和攻击，救出公爵。

带着公爵脱险后，他信任地看着我：“指挥官，干得好，你没有辜负我们的信任。”佛曼人领袖科隆也对我怀有敬意：“我的人民欠你一大堆的人情，我们将尽可能多的提供你所需要的部队。”他们转身去会议室商讨进一步事宜。“不要忘记，特拉苏家族会背叛我们。”卡仁纳寇特催斯总是不会忘记提醒我。“任何人都有可能是他们的刺客化装的，小心了，指挥官，跟我来”。我们来到阳台上，卡仁纳寇特催斯放飞了一只蝙蝠。我正在奇怪大战在即他怎么还有闲情玩鸟，他告诉我“这只蝙蝠身上带了一份加密的情报，是我方的间谍发来的。情况看起来不太妙，情报说，特拉苏家族正在掠夺包括佛曼人、萨督卡、以克斯家族在内的尸体，如果这份情报是真实的，那么这些受害者，不管是佛曼人、萨督卡、还是以克斯家族向我们请求协助的话，我想我们最好提供帮助。有个巨大的阴谋在酝酿中，我能够感觉出来！”听了卡仁纳寇特催斯的话，我心中疑云重重。不过现在既然还没办法找到答案，就暂且放到一边，继续向哈肯尼人的老巢进军吧。

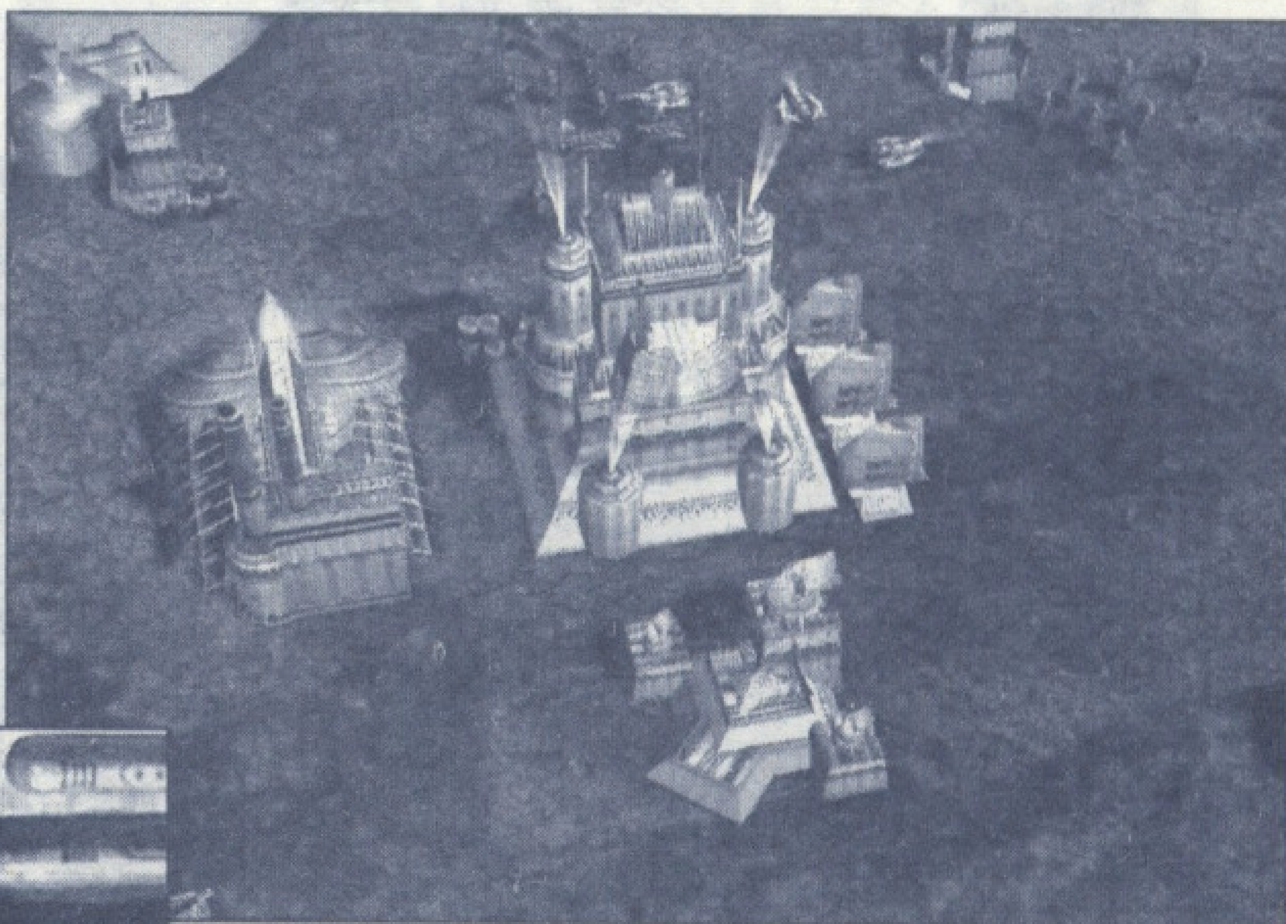


这次要攻击的是TuonoBasin，在这个区域，萨督卡正在进攻特拉苏家族，因为特拉苏人侵入了他们的墓地，掠夺他们的尸体。萨督卡发誓要报复这些亵渎其阵亡战士亡灵的人，他们将会协助任何帮忙消灭特拉苏家族的人。我们需要萨督卡的帮助，因此必须去消灭特拉苏家族部队，并占领这块领土！获得任务：消灭特拉苏部队。

完成任务后，接下来的目标是Shield Wall，当我们经历了漫长的战斗，协助佛曼人一起占领了这片区域后，哈肯尼人的要塞就在眼前了。此时萨督卡表示愿意和我们达成同盟，共同摧毁哈肯尼要塞。通过要塞后我们抵达了哈肯尼人的首都，我们将占领这座城市，摧毁哈肯尼宫殿！



激烈的战斗终于结束了，我们胜利了！走出宫殿，公爵正在等着我们。卡仁纳寇特催斯向公爵报告战况：“我们胜利了，但是有人背叛了我们，工会的人回到了阿拉基行星。在工会的间谍报告，工会和特拉苏家族会联合起来进攻。没有工会的协助，我们的军队无法回去，我们没有运输船，被卡在这里了！公爵，都是我的错，我请您批准我的辞职……”“够了！”公爵打断他。“别说蠢话，谁也没有办法预见未来。嗯，我们和走私者工会有联系，你去查查看他们欠我们什么人情吗？”“啊！是的，公爵，您真是英明，我马上去办”。在和走私者联系后，我们用他们的船把军队象货物一样



“走私”到了阿拉基，而且没有任何人发现我们已经回来了。这个星球表面的情况已经非常可怕，到处是变异的寄生坦克和感染者，所有家族的食物和饮水都被控制心智的药物所污染，这使得他们都成为工会的奴隶。他们都会为工会而战，而我们的秘密部队也被感染了。工会对沙虫进行了实验，他们发现了沙虫和香料的联系，并计划用人工繁殖人和沙虫混种的强大生物获得统治宇宙的地位。这种生物叫：沙虫女王。因此他们派特拉苏家族的刺客化装成教母，抓走了喝过佛曼人启发药水的女孩，想用这个女孩和沙虫合成沙虫女王。

公爵向所有战士发表演说：“现在，我们站在光明和黑暗之间，在胜利和被奴役之间。我们的盟友——萨督卡、佛曼人、以克斯家族，都会协助我们进行这最后的决战。胜利就在眼前，是我们为世界的未来而战的时候了。用句佛曼人盟友的话来说：战士万岁！”士兵们挥舞着手中的枪，一起欢呼：“战士万岁！”

马上就要出发了，卡仁纳寇特催斯叮嘱我：“指挥官，现在你在为全人类而战，打赢这场战争！”我当然不会辜负他的希望，尽管战斗非常艰苦，我还是成功地阻止了沙虫女王的复苏，毁灭了工会的野心，使亚崔迪公爵得以加冕，登上了帝位。但是，邪恶是不

会放弃的，黑暗中那红色的眼睛，又在酝酿着什么阴谋？喝了启发药的女孩，能看到未来。但是，每个时间的瞬间，都象这个沙丘里的沙砾，谁又能真的看个明白？谁又能知道，在未来，有什么在等着我们？还有沙丘之外的世界……



哈肯尼家族

哈肯尼家族的发展史是一段血腥的暴力史，他们依靠武力和诡计不断壮大自己的势力。阴谋和背叛是这个家族的传统，在家族内部如果有哪位士兵暗杀了他的上司并夺取了他的地位，那么这名士兵不但不会遭到谴责，反而会受



到其他人的尊重和羡慕。吉迪普莱姆（Giedi Prime）是哈肯尼家族的发源地，曾经是一个覆盖着浓密植被的星球，但经过哈肯尼家族近乎残酷的开采后，那里的生态系统遭到了严重破坏，海洋、大气均被污染，温室效应导致两极冰雪融化，海平面上升数英尺之多，随之而来的酸雨、疾病和旱涝等自然灾害遍及全球。吉迪普莱姆变成了一个黑暗的重工业世界，被称为“钢铁星球”。这个灰暗的世界更孕育了灰暗的人性，因此哈肯呢家族已经毫无疑问地成为宇宙帝国中最野蛮的一个家族，他们生性凶残，无论是对待敌人还是对待同伴都会毫不留



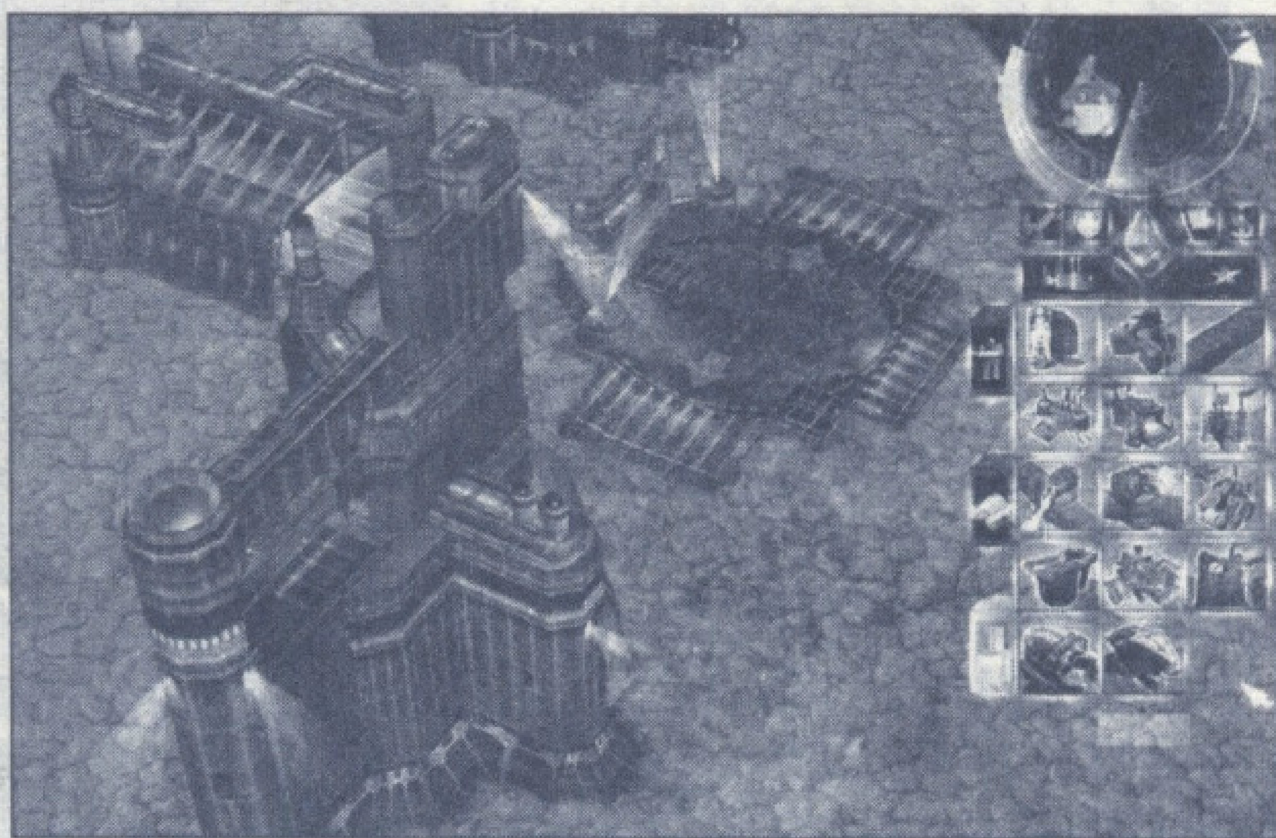
情。在阿拉基星球上，哈肯尼人利用自己的权势百般奴役当地的佛曼人，掠夺香料资源。

一、步兵部队

斥候兵（Scout）：与亚崔迪家族相同。

轻步兵（Light infantry）：对付士兵还可以。造价：$50

火箭兵（Trooper）：可以防空。对付坦克的效果



也是很爽的。造价：$90

工兵（Engineer）：与亚崔迪家族相同。

火焰喷射兵（Flamethrower Infantry）：用来打爱造步兵的电脑是一流的，一烧一大串。不过因为哈肯尼家族还有速度更快的火焰喷射车，所以到后期就没什么用了，需升级兵营后才能制造。造价：$150

二、机械部队

圆锯装甲车（Buzzsaw）：带一个巨大的齿轮和两挺轻机枪，对付步兵如同砍瓜切菜一般，行动速度非常快。造价：$350



突击坦克（Assault Tank）：比较正统的武器，攻防威力都还可以。造价：$900

火焰坦克（Flame tank）：它是士兵们的噩梦，需升级战车工厂才能制造。造价：$900

毒墨弹射车（Inkvine Catapult）：抛射炮弹，射程非常远，可以隔墙攻击，缺点是威力较低，需升级战车工厂才能制造。造价：$1000

飞弹坦克（Missile Tank）：攻击力非常强，一次可发射多枚火箭，速度也很快，就是防御差了点，需要别的兵种配合。造价：$1200

摧毁者机器人（Devastator）：巨型机器人，依靠三条机械腿象架着拐的伤兵一样缓慢地行动，防御力很高。装备有离子大炮、对空导弹、机关枪等武器，



所有武器可以同时发射。两个毁灭者的一次发射可以拆掉任何建筑（恐怖啊）。另外它还可以做自杀性攻击（按D键），自爆后对周围的部队会造成严重伤害，需升级战车工厂才能制造。造价：$1750

重装战机（Gunship）：需升级机棚才能制造。造价：$1000

先进运输机（Adranced Carryall）：与亚崔迪家族相同。

移动基地车（MVC）：与亚崔迪家族相同。

香料采集车（Harvester）：与亚崔迪家族相同。

采集车运输机（Carryall）：与亚崔迪家族相同。

三、建筑设施

集风器（Windtrap）：与亚崔迪家族相同。

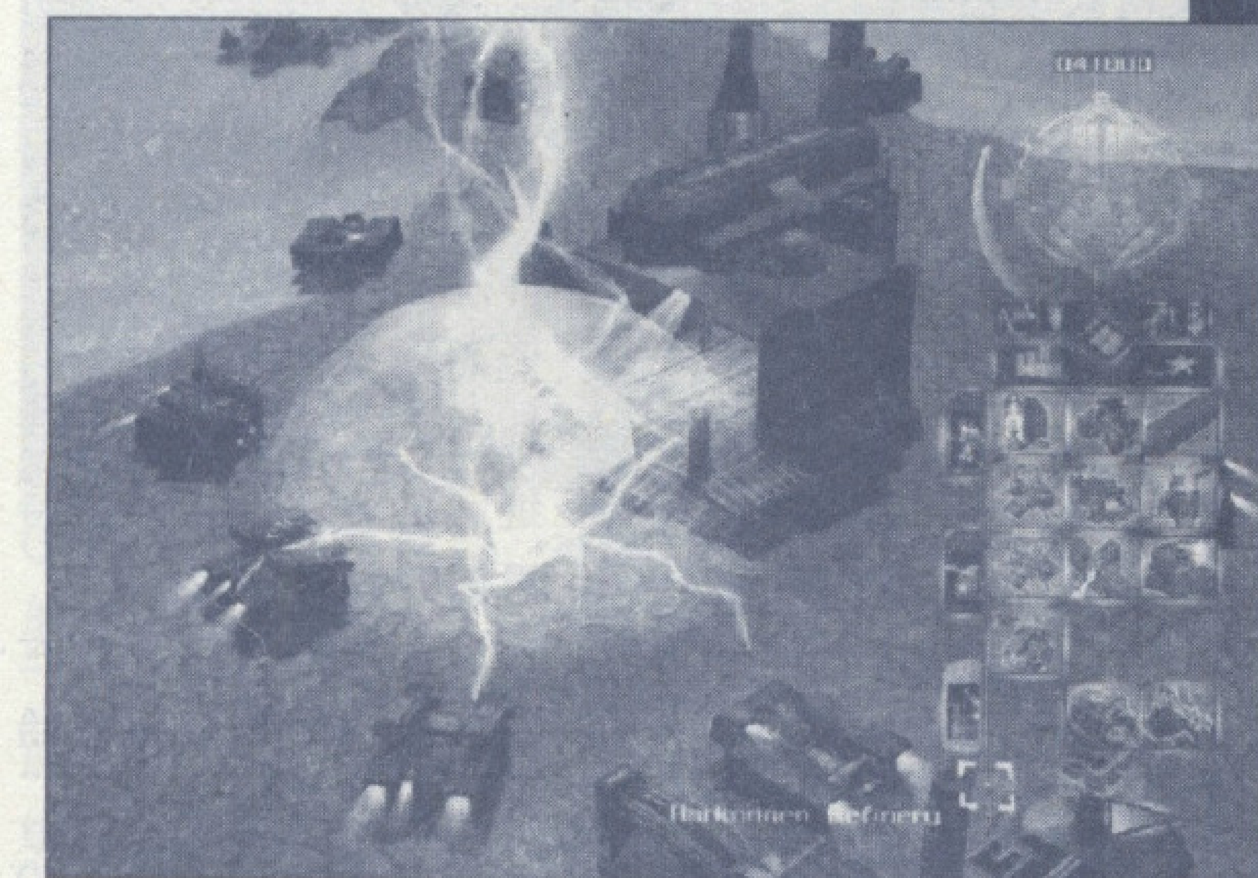
围墙：与亚崔迪家族相同。

步兵兵营（Barracks）：与亚崔迪家族相同。

精炼厂（Refinery）：与亚崔迪家族相同。

前哨站（Outpost）：与亚崔迪家族相同。

战车工厂（Factroy）：与亚崔迪家族相同。



星站（Starport）：与亚崔迪家族相同。

机棚（Hangar）：与亚崔迪家族相同。

停机坪（Landing Pad）：与亚崔迪家族相同。

火焰炮塔（Flame Turret）：是士兵的天敌。造价：$550

巨炮塔（Gun turret）：一组自动火炮威力强大，射速快，即可防空，又可对地，对机械单位攻击力更强，需升级基地后才可以建造。造价：$1200

宫殿（Palace）：可以制造哈肯尼家族的特殊武器——死亡之手，是三个家族中威力最大的一种超级武器。可以直接砸毁建筑物，而且爆炸后的辐射污染可以继续破坏建筑物和临近的车辆，即使是空中盘旋而过的飞机也无法幸免，士兵离得近一些也会立刻毙命。注意，将死亡之手投在建筑物的旁边比投在其正上方要合算得多。造价：1600

四、哈肯尼VS奥多斯战争主线

哈肯尼人由邪恶且下流的瑞康男爵带领，他的两个儿子——Gunseng和Copec都在等男爵死亡，好



替代他的位置。但只要男爵还活着，他们就只能算是男爵身上的寄生虫。

我被哈肯尼的精神导师亚尼契伯寇带进了皇宫。会是什么事情？难道玩腻了的男爵准备把我杀掉取乐？“你是不是不会说话？也许你要比我们想象中的来得聪明。别怕别怕，你不会死的。只要你对我们还有用处，男爵就不会这么快把你杀死。你肯定听说过男爵的身体不太好吧，他的两个儿子很快就会取代他的位置。好好表现，你就能讨那两兄弟的欢心，他们可不像男爵那么有远见。”听了这话，我稍微安心一些。

刚进皇宫，就听到男爵在和两个儿子讨论。“我们会干掉亚崔迪和奥多斯家族，并且玷污他们阵亡的尸体。”Copec马上欢呼起来“为皇帝瑞康哈肯尼男爵欢呼！”对儿子的赞扬，男爵心知肚明，“你们兄

弟赞扬我，心里却好象食尸秃鹫般等着取代我的位置。”他把头转向Gunseng“我是否可以找一个更合适的接班人？”Gunseng皮笑肉不笑的看着老爹：“你可以问问看。”男爵大笑起来，一不小心却呛了气管。Gunseng马上上前献殷勤，却被男爵一把推开。“滚，你们两个都给我滚！”



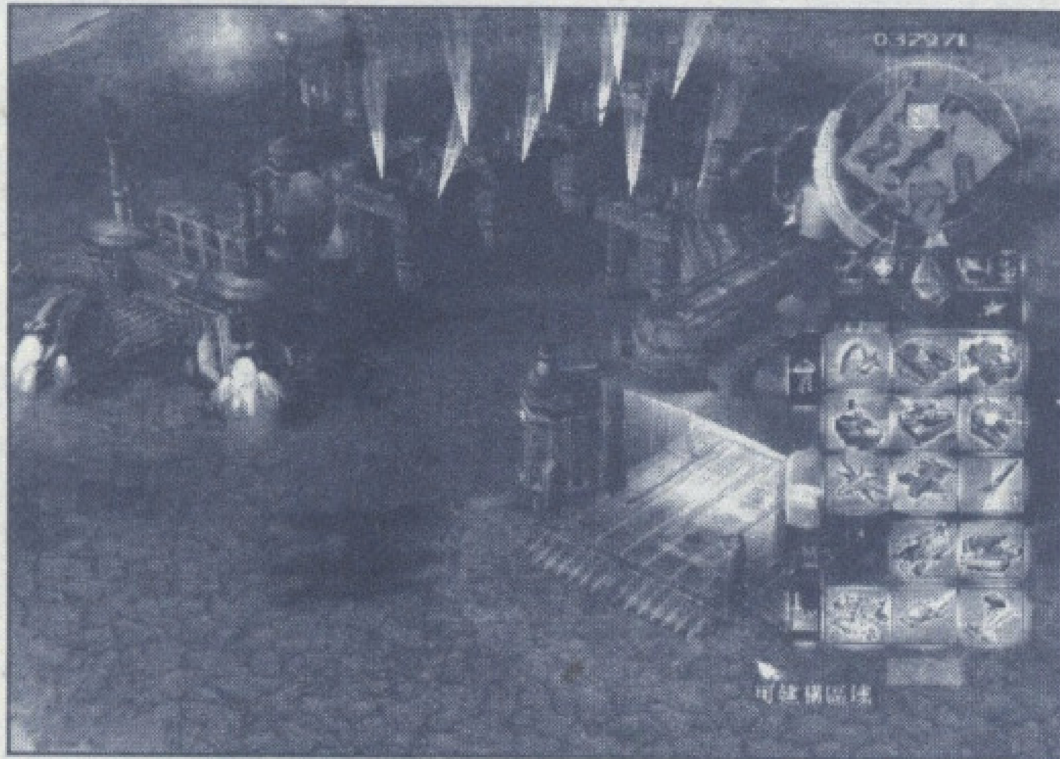
两个儿子走后，男爵唤过导师亚尼契伯寇：“今天你给我带来了什么？”“君主，这是你要的替代品。”“如果他还是和以前的那些人一样差劲的话，我就会把你和他绑在一起。”这时候男爵身后一个血肉模糊的人发出了什么声音，男爵不耐烦的转过身去：“这个恶心的东西老是分散我的注意力。”导师悄悄告诉我：“这个可是你的前辈。”我心中不寒而栗。亚尼契伯寇打开一幅全息地图，指着一颗黄色的星球：“这个不引人注目、满布黄沙的星球就是沙漠行星阿拉基。但是不要搞错了，这里的一把沙子比你的命还值钱好几百倍！现在你的训练开始了。”获得任务：摧毁亚崔迪的基地。





胜利归来后，亚尼契伯寇对我刮目相看。“干得不错，但是男爵的香料知识你恐怕还得学一阵子。沙丘里住着一群原住民，叫佛曼人，他们会对我们有用处的。另外你还得小心皇家卫队萨督卡，他们生来就是为皇帝服务的，现在没有皇帝，也就无所效忠。他们对我们可能会有极大的助益。情报指出，他们已经到达了阿拉基星球。毫无疑问，他们会支持最强大的部队，当然，这非哈肯尼家族莫属，你必须尽快获得和他们同盟的机会。”

男爵的两个儿子来了。Copec一看到我就口出狂言：“你就是被指派为哈肯尼军事指挥的人？看来我们父亲已经疯了。”Gunseng却想拉拢我：“我们的父亲选择他领导在阿拉基星球的部队，古书上说，将会为我们带来胜利，看来，这个预言要实现了。”“真是乐观的判断啊。”“当他和导师回到阿拉基星球时，我将和他一起去查看香料的采集工作。”“你，为什么是你？什么？是父亲的要求？他一定疯了！我是最年长的兄长！”Copec越说越冲动，他拿起一把刀往兄弟的心口扎去。但是很可惜，他强壮的兄长夺过了刀，在他脸上比画着。“我很快就会成为男爵，甚至皇帝。你会为你的失礼而付出代价的，我亲爱的兄弟！在阿拉基行星上一定要小心，背后随时可能会被插上一把刀子，说不定就是你最信任的人干的。”说完两人恨恨而去。亚尼契伯寇对我笑笑：“你一定听说过寓言‘像兄弟一样信任他’吧，这两兄弟让这段寓言有了新的解释。在内战结束前流血是不会停止的，如果你介入了他们的争斗，那流血的就是你。同时，你必须继续征服土地，并维持男爵的香料供应。”

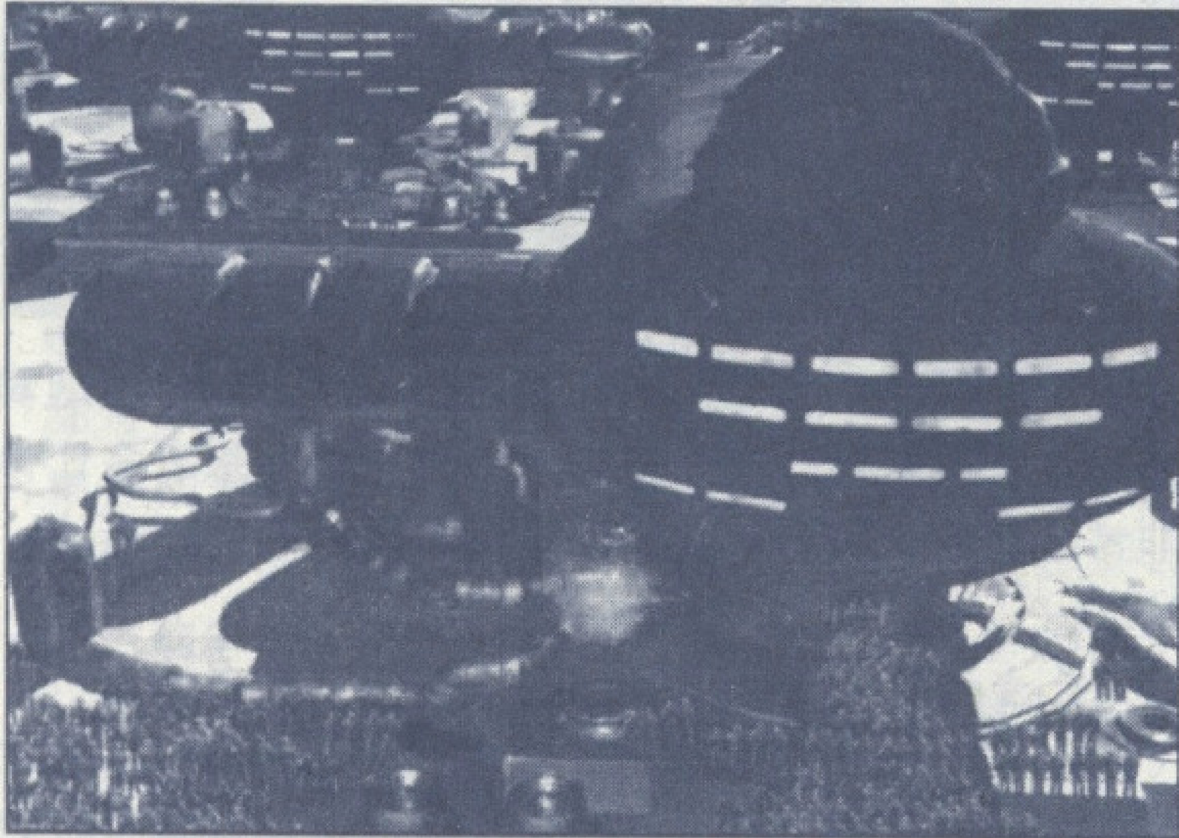


首战告捷后，我在Gunseng的统率下开始发动对奥多斯的攻击。获得任务：占领Chin Rock，并取得萨督卡的信任。

此后我依据男爵的命令袭击了星站，接着又占领了Wind Pass，顺便对以克斯家族提供了帮助，以换取

他们和我们的同盟。然而就在阿拉基星球上战火连天的时候，哈肯尼内部也在同室操戈。

母星上，Copec用特拉苏家族的毒药把男爵毒死，并且取代了他的位置。他来到阿拉基星球，要Gunseng承认他已经当上男爵的事实。Gunseng一语道破了Copec的天机，Copec向我威胁道："我现在是男爵了，你将继续效忠于哈肯尼。如果你选择站在小



弟那边，那你就死定了，而且是在痛苦煎熬中死去。"而Gunseng也希望我能站在他一边："Copec是个白痴，他会把哈肯尼带往毁灭。加入我的行列吧，我们一起为哈肯尼赢得香料星球的控制权，我会给你无法想象的财富和权力！"两兄弟都离开后，导师提醒我："你现在要做的选择很简单，选择Copec，或者Gunseng。世界上只能有一位男爵，也只能有一位皇帝。"我最终还是选择继续追随

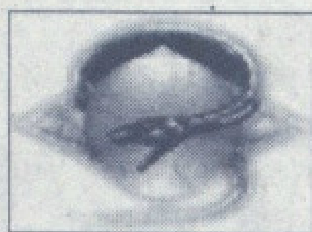


Gunseng，获得任务：摧毁宫殿，为Copec对哈肯尼的统治划上句号。

当我助Gunseng取得了胜利后，他残忍地虐待他的兄长。不过无需惊奇，这只是哈肯尼家族的一贯传统而已。现在Gunseng接替了男爵，他直接向我发布命令："间谍报告，有神秘势力刚刚突袭了佛曼人、萨督卡人、以克斯家族人，并且掠夺了他们的尸体，这群人可能是特拉苏家族的部队。我希望你能尽快与以克斯家族和萨督卡建立同盟。虽然我们最后可能和他们决裂，但目前他们对我们还有利用价值。"此时导师亚尼契伯寇在沙漠里发现了一条死掉的沙虫，并发现有特拉苏人在沙虫附近活动，他们是不是有什么企图呢?

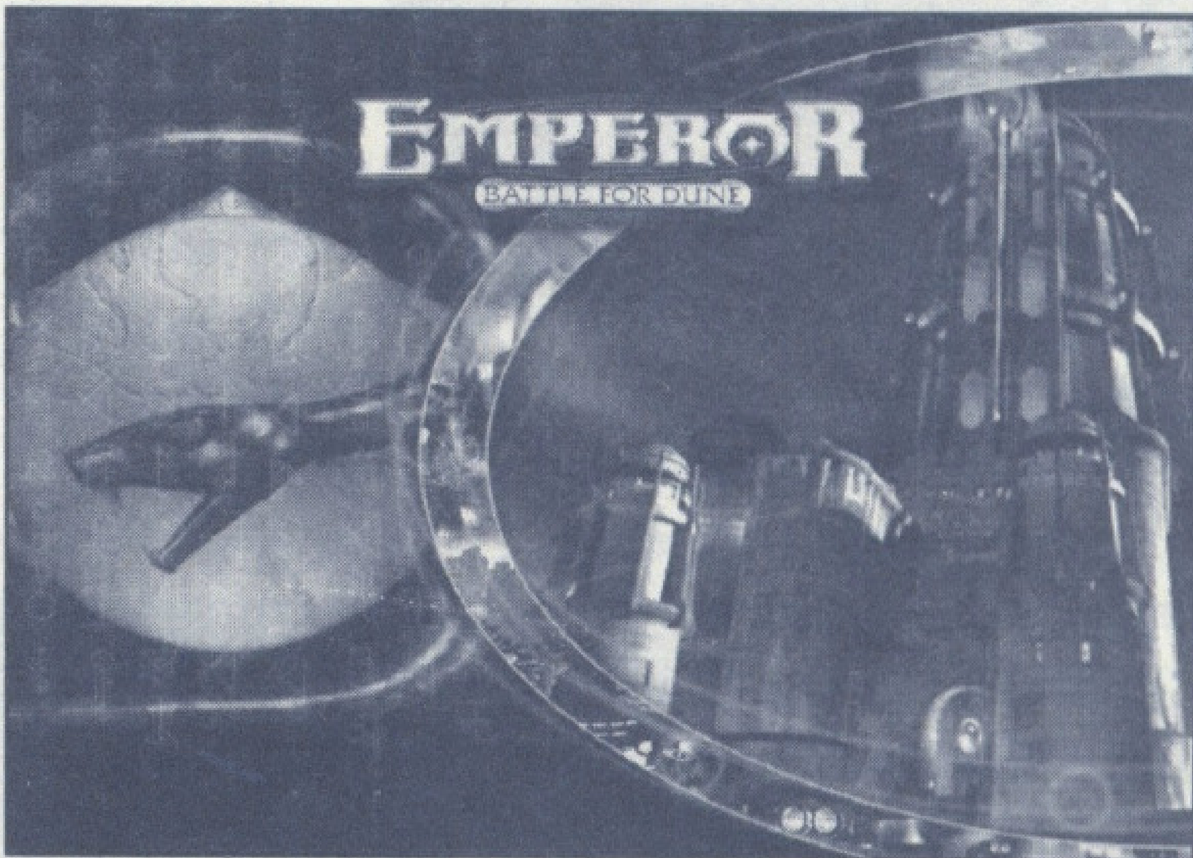
还是废话少说，办正事要紧。下一个要进攻的地方是离奥多斯要塞最近的城市——Kindjal Plains。拿下这座城市后就可以直接攻击奥多斯要塞。通过要塞后，我们对奥多斯的首都当然是不会手下留情的，否则男爵对我也是不会手下留情的。

后面阻止沙虫女王复苏的情节与亚崔迪家族相同，不再赘述。

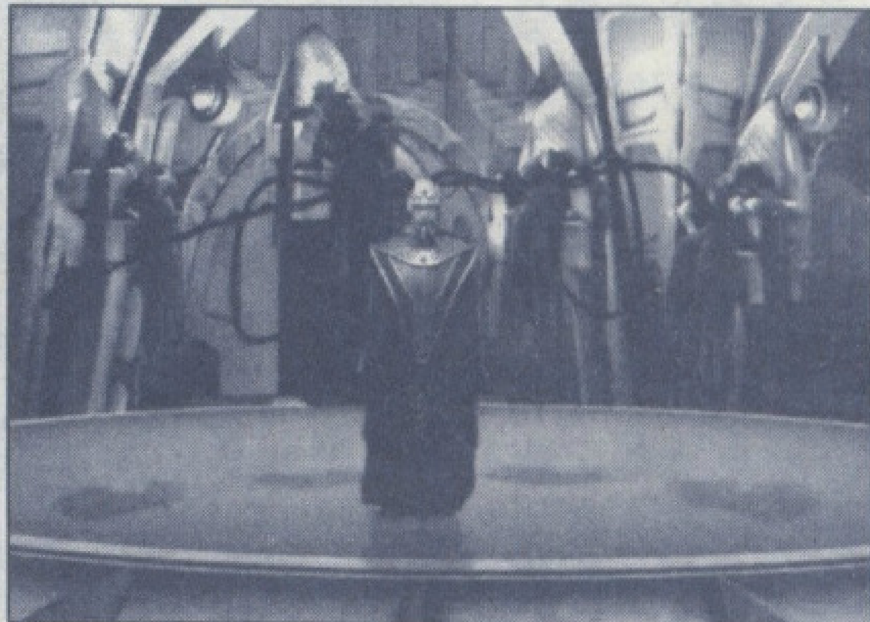


奥多斯家族

这其实并不是一个家族，而是来自冰雪世界达克尼斯星球（Sigma Draconis）的许多家族的联盟。由于达克尼斯星球的寒冷气候不适于耕作，所以奥多斯家族无法发展自己



的产业体系，他们的农业产品和科技产品绝大部分都是通过其它星系引进的。因此奥多斯人具有很发达的商业意识，通过贸易获得利润和地位，他们以经济头脑和背信弃义而闻名，欺骗、间谍、勒索，就是奥多斯家族的座右铭。在奥多斯的语言中，根本没有代表信任、光荣的词语，而代表利益观念的词却多达300个。奥多斯家族的武器带有强烈的针对性，但是碰到不被这种特性所迷惑的单位，就会变得非常脆弱。



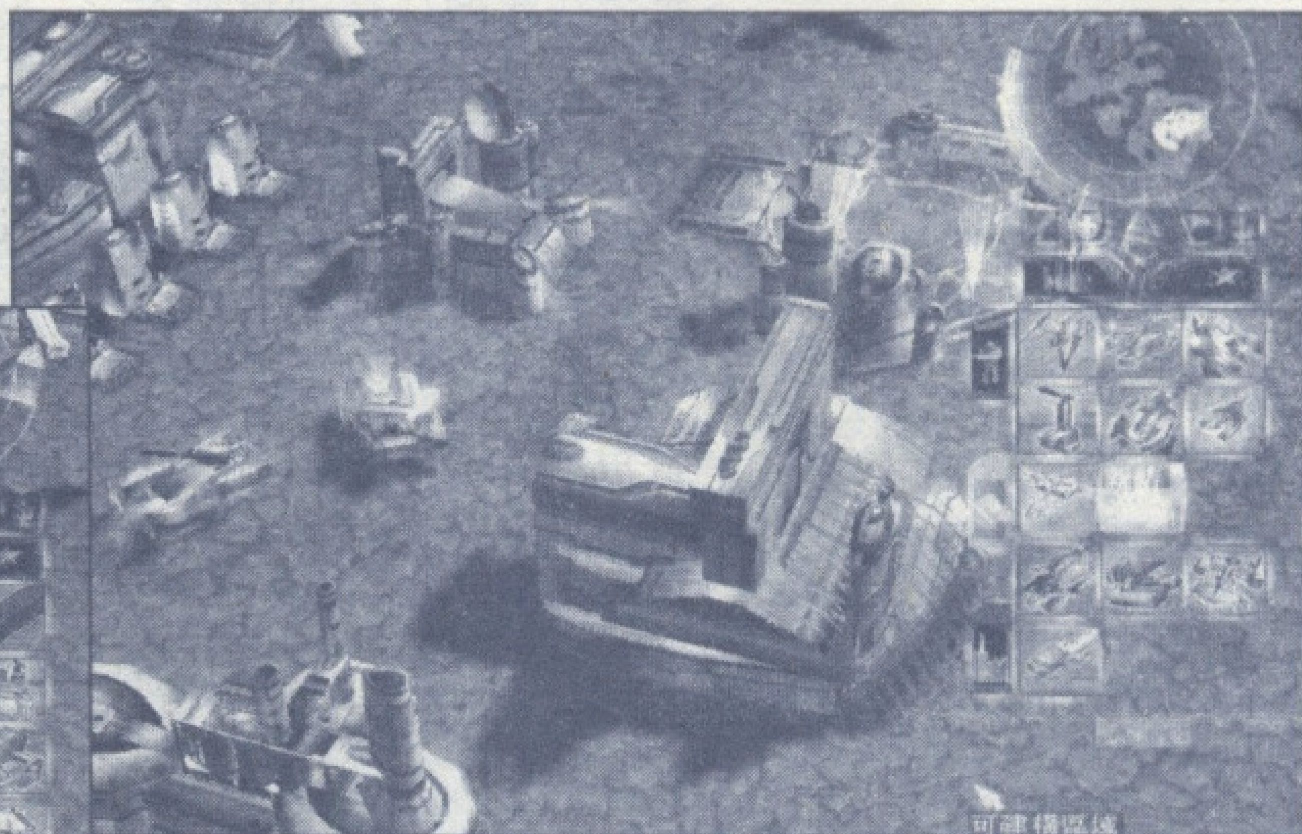
一、步兵部队

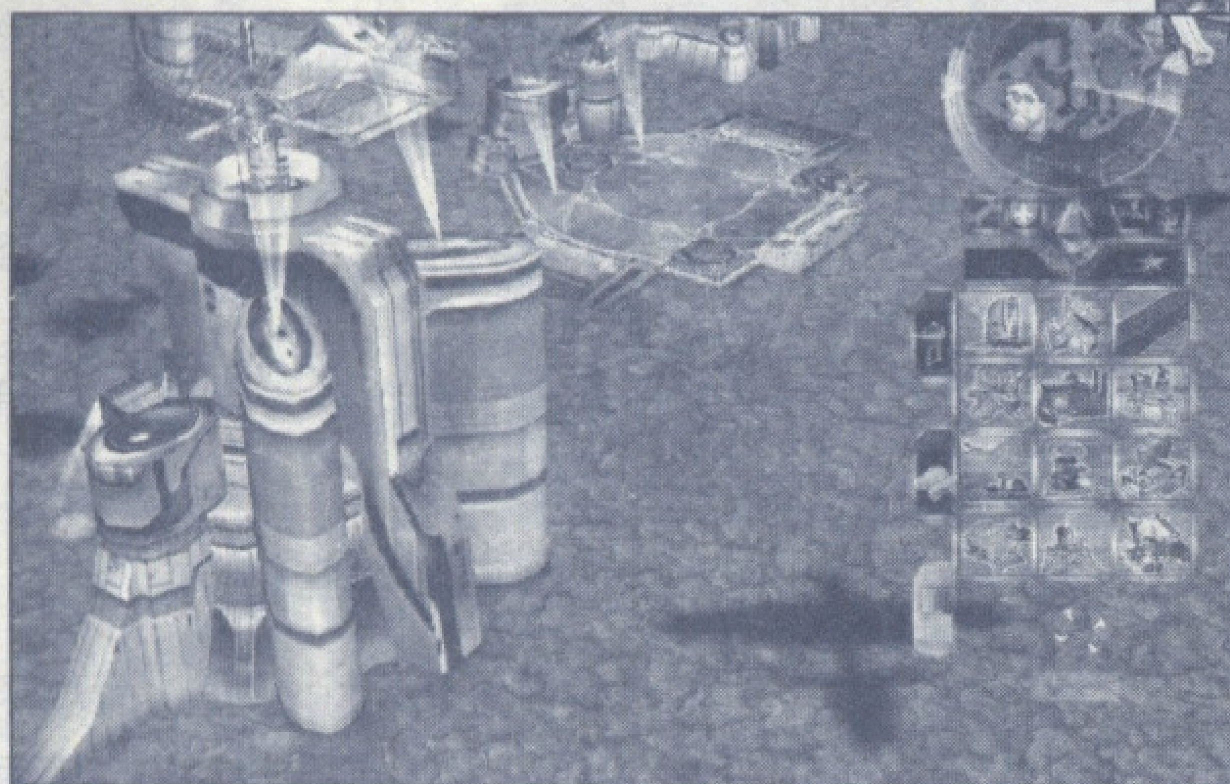
斥候兵（Scout）：与亚崔迪家族相同。

飞弹兵（AA Trooper）：对付战车威力很大，还

可以防空。造价：$100

化学毒气兵（Chemical Trooper）：对付步兵是一打一大片，一击毙命，所以还算不错。造价：$50





工兵（Engineer）：与亚崔迪家族相同。

迫击炮步兵（Mortar Infantry）：平时用手枪攻击。按D键后可以架起迫击炮攻击，需升级兵营后才能制造。造价：$100

爆破兵（Saboteur）：能够冲向敌军，在接近时引爆自己身上的炸药和敌人同归于尽，需升级兵营后才能制造。造价：$150

二、机械部队

斥侯机器人（Dust scout）：长得真象蜘蛛！速度非常快。造价：$350

雷射坦克（Laser tank）：移动速度极快，且攻击时无须停下来，但攻击力稍弱，可以用它使用游击战术打击敌人。激光坦克带有防御罩，被破坏后才会真正损坏。它会自动恢复防御罩，只有完全恢复后才有保护作用。造价：$700





装甲运兵车（APC）：也带有防护罩，需升级战车工厂后才可以制造。造价：$900

眼镜蛇榴弹炮（Cobra）：奥多斯家族的主攻武器，架起来后射程非常远，武器为爆炸性，对付步兵一击必杀，拆建筑也很快。防御力一般，通常和激光坦克配合起来层层推进比较好，需升级战车工厂后才可以制造。造价：$1200

叛国者突击炮（Drviator）：它是奥多斯家族风格的代表产物，是一种阴险的武器，只能对敌人的机械单位造成微小的物理伤害，但它的导弹爆炸后会产生一种烟雾，被烟雾笼罩的敌人部队将暂时被奥多斯所控制，对自己的友军反戈一击，但步兵不受这种烟雾的影响。联网对战时，碰到对手造一堆背叛者会让你非常头疼的，需升级战车工厂后才可以制造。造价：$950

天空之眼（Eye in the sky）：其实是自爆飞机，飞临敌军建筑上空自爆（按D键），利用爆炸碎片给敌军打击。机师在飞机爆炸后会跳伞，如果落地时碰到敌人建筑会立刻将该建筑引爆。注意天空之眼在遭到敌人防空力量打击时，其飞行速度会降低一半，可能无法到达目标建筑上空，所以最好两架飞机一起过去，并尽量从敌军防空力量薄弱的地方渗透。需升级飞机厂后才可以制造。造价：$2000

先进运输机（Advanced Carryall）：与亚崔迪家族相同。

移动基地车（MVC）：与亚崔迪家族相同。

香料采集车（Harvester）：与亚崔迪家族相同。

采集车运输机（Carryall）：与亚崔迪家族相同。

三、建筑设施

集风器（Windtrap）：与亚崔迪家族相同。

围墙：与亚崔迪家族相同。

兵营（Barracks）：与亚崔迪家族相同。

精炼厂（Refinery）：与亚崔迪家族相同。

前哨站（Outpost）：与亚崔迪家族相同。

战车工厂（Factroy）：与亚崔迪家族相同。

星站（Starport）：与亚崔迪家族相同。

机棚（Hangar）：与亚崔迪家族相同。

毒气塔（Gas turret）：用来杀士兵最佳，而且射

程特别远。造价：$550

升降炮塔（Pop-Up Turree）：威力变大了，射程却变小了，需升级基地后才可以建造。造价：$1200

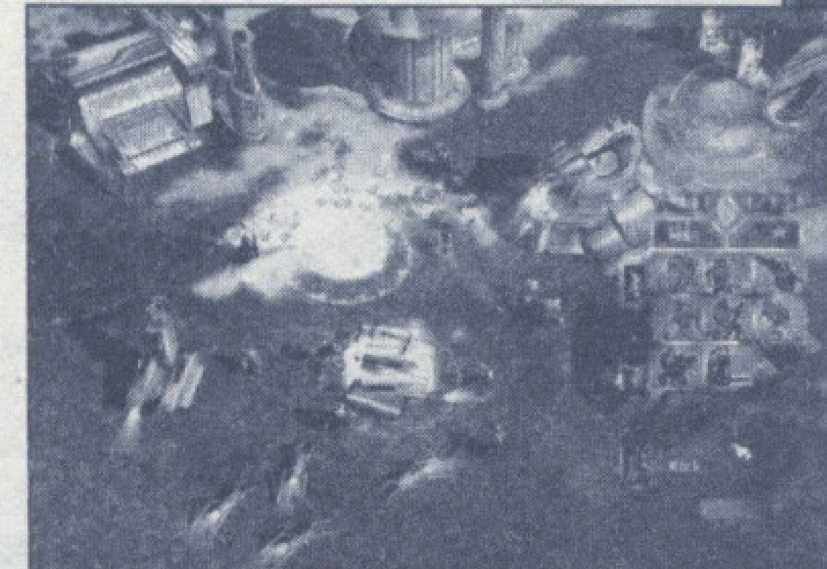


宫殿（Palace）：可以制造奥多斯家族的特殊武器——混沌闪电，作用是让敌人自相残杀，典型的奥多斯风格啊。奇怪的是连防御塔都可以影响，厉害！如果你的对手是一个喜欢集聚部队的家伙，那么该武器极大的影响范围会让他痛不欲生的。造价：$1600

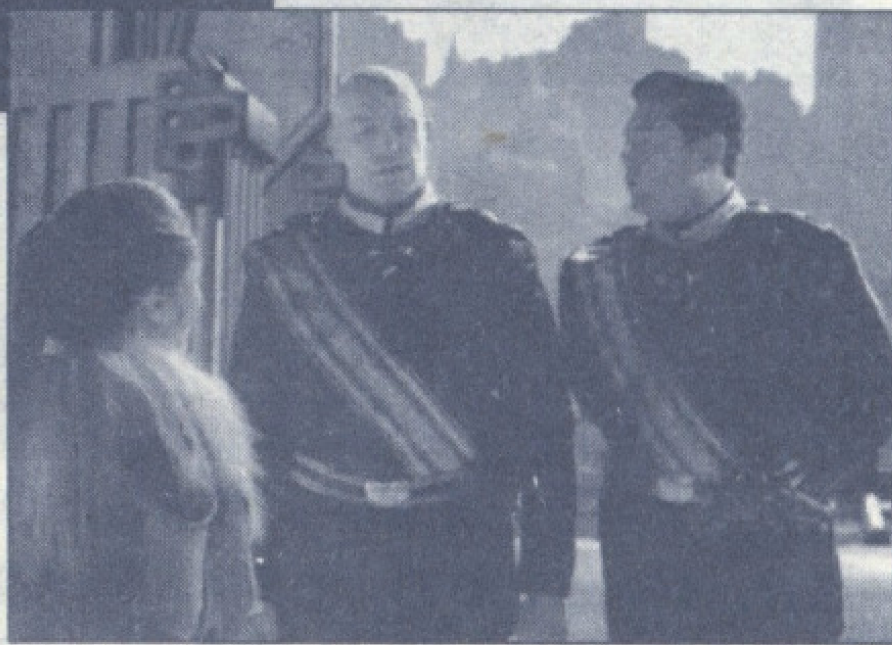
四、奥多斯VS亚崔迪战争主线

奥多斯的领导人是4个身躯共用一个大脑的怪物，这4个身躯之间通过一个称为"代言人"的生物体沟通。

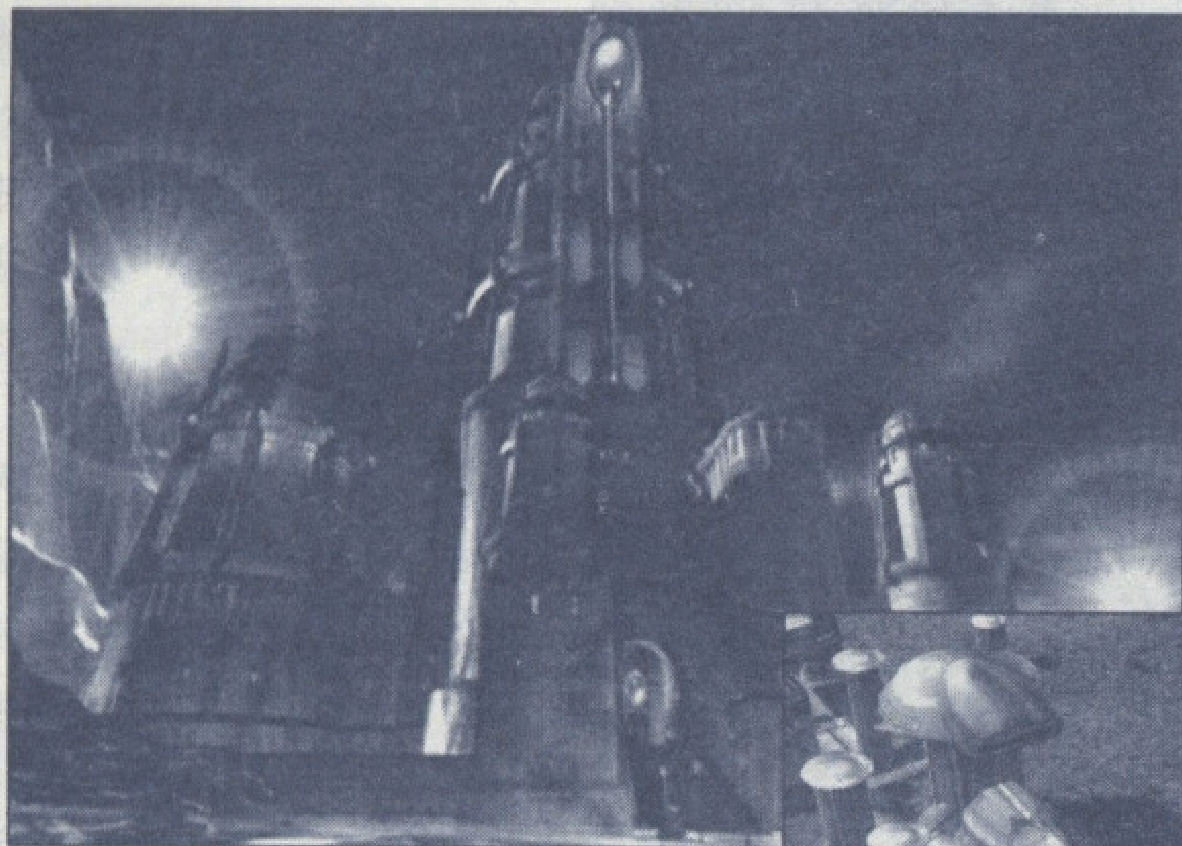
早上，我受到领导人的召见。不知道是祸是福，我怀着不安的心情踏入了皇宫。一进门，就看到诺玛阿塔尼——我们的精神领袖。她正在和领导人谈话："领导人，我为你找到了一位新的军事战略家。""战略家和监督者。"领袖纠正了她的话。"这个职业是多面的，告诉他，被选上是天意。而恐惧，也是可以利用的武器。"这时侯，我看到了前任指挥官，因为失败被解职，现在只有一个脑袋还有意识，身体都消失了，被一个机械容器和大量导管培养着。他艰难地转动脖子："我求求你，让我死了吧。"诺玛阿塔尼没有理会他，转身向我："你的前辈任务已经结束了，你必须接任。为了确保我们在暗杀者之战中获得胜利，奥多斯家族将致力于创造基因复制人技术。我们从战死的敌人尸体上提取的基因，从培养筒中诞生奴隶战士。这些奴隶可以提供有效的刺客和步兵战斗力。你身为战略家和监督者，将指挥我们在阿拉基星球上的战斗。这是命令，你必须夺回你的前任所失去的领土，这是最首要的任务。你也必须为奥多斯家族夺取这个星球和星球上的资源，还有香料的控制权。这是唯一可以接受的结果，绝对不允许失败。"获得任务：摧毁亚崔迪的基地，把这块领土纳入奥多斯的版图。



诺玛阿塔尼来到了萨督卡的母星，她准备说服这些前皇帝的精英战士为我们战斗。"萨督卡的任务是效忠皇帝。""但是现在没有皇帝了，你们不需要效忠任何人。""没有皇帝的指挥，我们将听命于混沌之力。""很明显，为混沌效力你们得不到任何利益，奥多斯家族可以为混沌带来秩序。""哦？你们想怎么做？"诺玛阿塔尼挥了一下手："进来！"一名酷似前皇帝的人走了进来，萨督卡中的一人马上下跪请安。"你疯了吗？不准向他下跪，将军！科里诺皇帝已经去世了！这个令人讨厌的家伙是谁？特拉苏家族人化装的？""我不是特拉苏家族人""他的声音和皇帝一模一样！"刚才下跪的将军惊讶极了！"就各方面来说，我就是皇帝科里诺，但我不是那位科里诺。""你到底是谁？"萨督卡首领拔出了枪"如果你不说实话，你就得死！"诺玛阿塔尼不失时机地解释："他是基因复制人，基因样本是从皇帝的尸体上提取的，通过特拉苏家族间谍走私运过来的，这个复制人被奥多斯家族买下了。你们的皇帝马上就可以回到他的王位上，媒体可以解释他是如何逃脱刺客的追杀，而且在奥多斯获得了庇护。""不！这个生物是从特拉苏家族的培养筒里制造的，我们不可能信任他！你回去告诉领袖，我们会前往阿拉基行星观察，我们会和所见



的最强大的部队结盟。如果那是奥多斯家族，我们再讨论这个问题。现在，我的部队会在一个小时内进入阿拉基。”



虽然说服萨督卡的行动没有奏效，诺玛阿塔尼对我的胜利还是表示了祝贺。她解释说所有的基因复制人都是听命于奥多斯家族的。当这个假皇帝登上王位，最后的控制者还是奥多斯家族。“指挥官，你的心思应该放在阿拉基行星上。这个行星里充满了土著——佛曼人。这个种族对奥多斯有一定的利用价值，避免和他们发生冲突。但是如果他们干扰你执行任务，消灭他们。”

尽管亚崔迪家族和佛曼人已经建立了良好的关系。但这种关系也是脆弱和容易破裂的，我们可以用基因人伪装成亚崔迪士兵来攻击佛曼人。不过必须得让一些佛曼人逃走，要让亚崔迪家族攻击佛曼人的消息传得越远越好。当然，为奥多斯家族占领更多的领土才是最重要的。获得任务：占领亚崔迪家族的领土Plaster Basin。

领袖向诺玛阿塔尼下达新任务：“我们希望测试最新获得的新科技武器——背叛毒气！吸入这种气体的人会陷入致命的疯狂，也会容易采纳任何意见。你要运送一个装满毒气的储存槽到海奈尔那边，当你抵达时就将该气体放入氧气供应槽里。”“在我们抵达阿拉基行星前？我不会质疑领导者的命令，但这将违反最高议会的条款……”“最高议会的条款不重要，奥多斯的利益才重要！”通讯终止了。诺玛阿塔尼向我转达了领袖的命令，“你的任务已经下达，如果你想保命，那你一定不会失败吧。”

完成任务后，看起来诺玛阿塔尼对我的表现还是很满意的。“你再次让我们信任，看来合同上所规定的惩罚条例不再适用了，但是我们现在必须进行新武器的采购。特拉苏家族和以克斯家族族都带来了他们的新武器。由于他们双方是夙敌，所以我们只能选择其一。”不过最主要的任务还是要继续占领亚崔迪的领土。获得任务：向Tsimpo Heights进攻。

当诺玛阿塔尼准备把我带往母星接受嘉奖时，突然收到领导者传来的消息：“母星发生混乱了！特拉苏家族的寄生坦克和变异人部队在测试中出现了错误，这两种单位已经从测试中心逃脱。单位的数量已经无法控制！很快他们就会布满议会的神圣大楼，你必须回到母星来保护我们不被摧毁！”

当我们成功地清除了母星上的垃圾后，诺玛阿塔尼在阿拉基的沙漠里发现了一只巨大的沙虫尸体。突然，接收到一串不寻常的能量信号。经过放大，发现是特拉苏家族的飞船。他们在沙虫附近做什么呢？他们对沙虫有什么兴趣呢？我想他们一定有什么阴谋吧。“对了，他们否认在母星发生的特拉苏家族失控是刻意造成的，而领导者为了能继续使用特拉苏家族的科技而接受这种说法。诺玛阿塔尼认为需要更多的资料才能判断，因此我会增加对特拉苏家族的侦察活动。当然，主要任务不能耽误，我们必须继续向亚崔迪的皇宫挺进。获得任务：占领Bled el-Hajra。

完成任务后终于到了亚崔迪家族的首都，在萨督卡的协助下，我们攻占了亚崔迪家族的要塞，并进一步摧毁了亚崔迪宫殿。

后面阻止沙虫女王的复苏的情节与亚崔迪家族相同，不再赘述。

五个亚种族



一、皇家萨督卡

皇家萨督卡（The Sardaukar）皇室的忠实卫队。这些战士从小就在自己的星球上接受严苛的挑选和近乎残酷的训练，据统计，每13个人当中大约会有6个人因无法忍受残酷的训练而在11岁以前丧命。萨督卡的战斗训练强调勇猛的、自杀式的进攻方



式，完全不考虑个人安危。精良的装备、敏捷的身手和高昂的战斗欲望使他们每个人都拥有以一当十的能

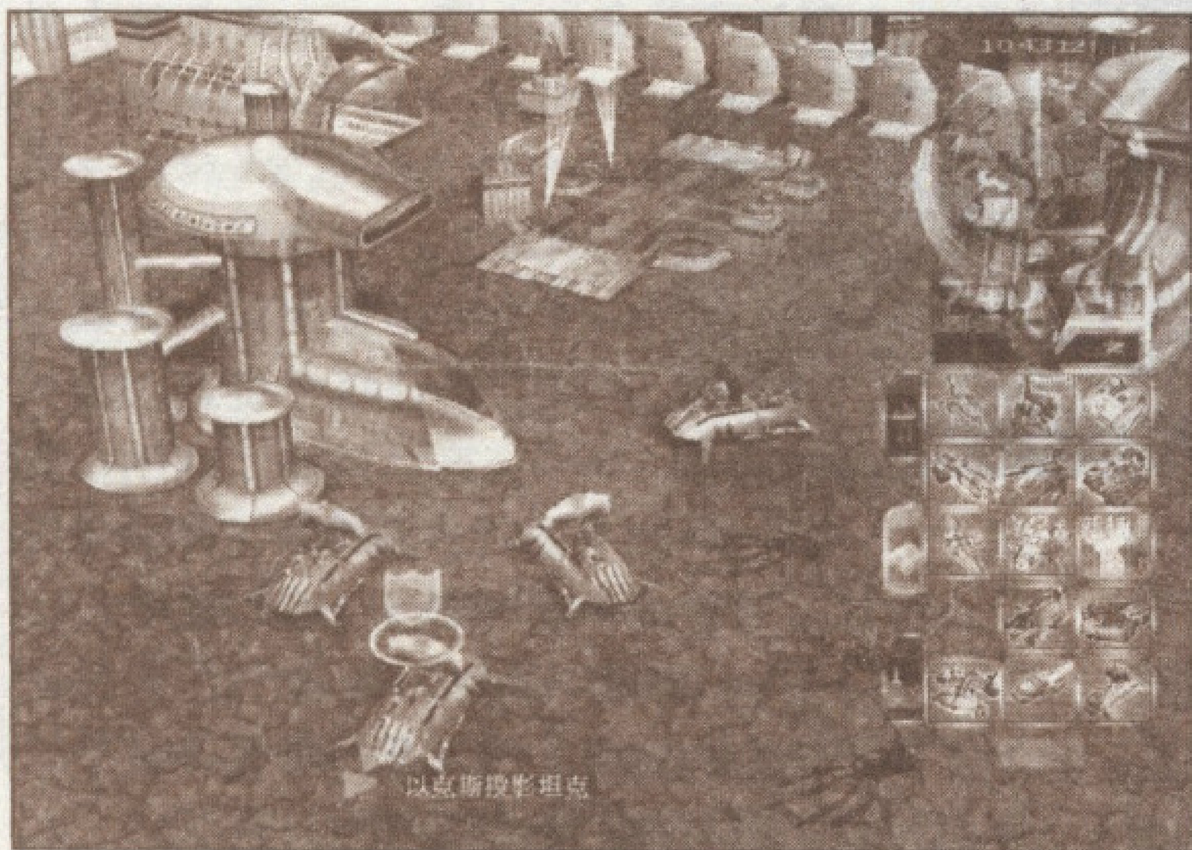
力。他们尊重佛曼人，以克斯家族，也正是出于这种武士精神。当宇宙大帝沙丹（Shaddam）四世在位的时候，萨督卡依然是一支令人生畏的军队，但过于自信和武士精神的被破坏在一定程度上削弱了他们的战斗力。皇家萨督卡可以提供以下两个兵种：

皇家萨督卡（Imperial Sardaukar）：步兵，攻击武器为重机枪，威力不错。造价：$300

皇家萨督卡菁英（Imperial Sardaukar Elite）：步兵，攻击武器为激光，可以对空对地射击，需升级萨督卡兵营才能制造。造价：$350

二、以克斯家族

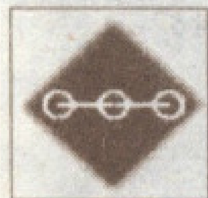
以克斯家族（House Ix）是居住在Richese星球上的一群疯狂的军火贩子，拥有令人生畏的军事技术。他们对争夺沙丘并不感兴趣，关心的只是如何依靠战争发财。以克斯家族的统治体系实际上相当于奴隶社会，整个集团的首领是一


以克斯投影坦克

小部分科学家和技术专家，其余的人则只能充当工厂或实验室的苦力。以克斯家族不屑于卷入任何战争，他们认为战争是野蛮人的行为方式，因此总是以高高在上的姿态饶有兴趣地观看交战各方，仿佛在欣赏一群供人娱乐的角斗士，但他们显然并不介意借助战争大发横财。贪婪和怯懦是以克斯人的本性。以克斯家族拥有以下两个兵种：

渗透者（Lxian Infiltrator）：长得象小乌贼，可以探测隐形部队，对建筑物具有一击必杀的威力。造价：$500

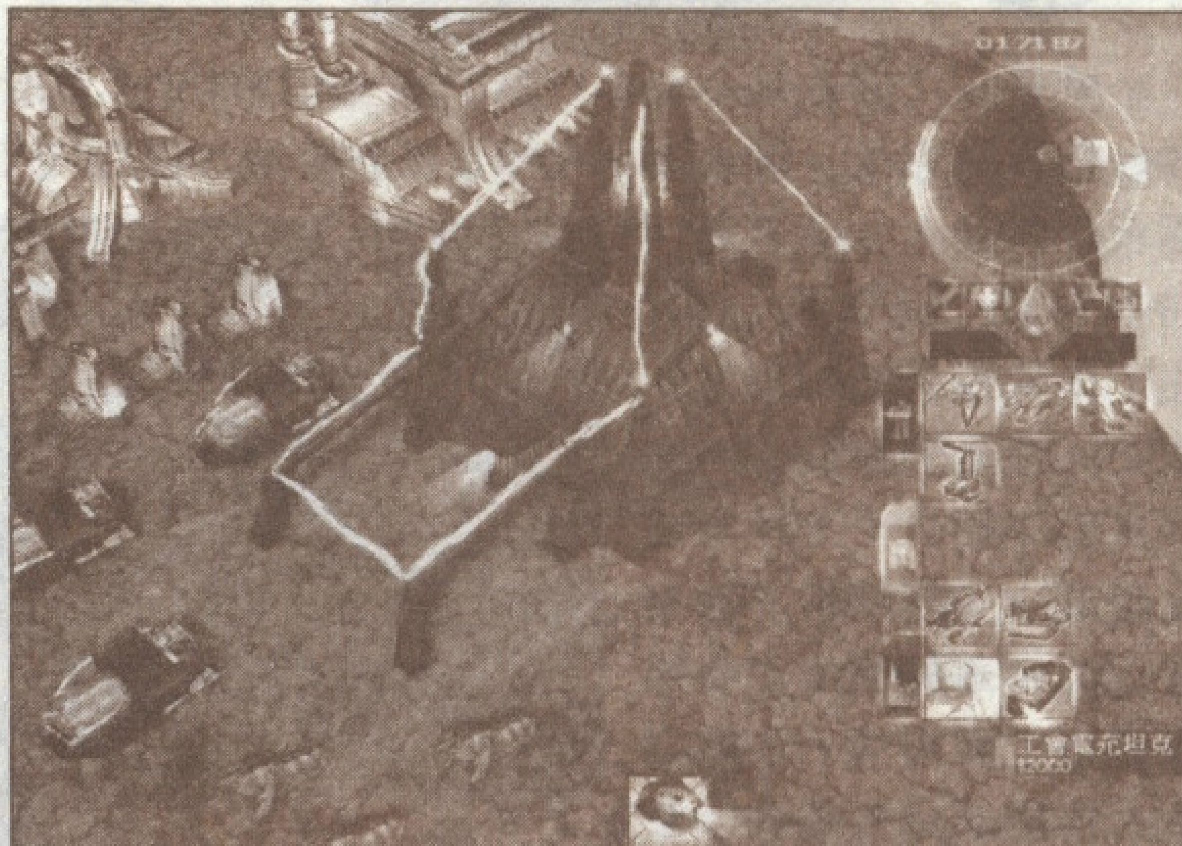
投影坦克（Lxian Projector Tank）：展开后可以制造幻象，让敌人错误估计我方单位的数量，需升级以克斯研究中心才能制造。造价：$1500



三、工会

工会（The Guild）是宇宙帝国中的第二大精神训练组织，经过特殊训练的工会成员可以在香料的刺激下借助一种名为Heighliners的巨大飞船在遥远的太空中实现瞬间移动，从起运港至目的港通常只需10秒钟时间。工会再现与C.H.O.A.M（一个经济联合体）和皇室是支撑起帝国的三大支柱，三者在一万多年前联合组建了新的人类社会结构，这一时间被定为帝国元年。工会垄断着星际运输业和银行业，专门为其它家族提供运输和信贷方面的服务，被称为“星际运货者”。工会拥有以下两个兵种：

工会步兵（Guild Maker）：类似小沙虫，攻击方


工会电充坦克

式为闪电的多面攻击，多个在一起时威力可观，但攻击频率不高。造价：$1000

工会电充坦克（Guild NIAB Tank）：工会的高级兵种，攻击方式为闪电的线攻击，威力被强化了，需升级工会宫殿才能制造。造价：$2000



四、特拉苏家族

特拉苏家族（House Tleilaxu）是Mentats组织的背叛者，被称为“扭曲的Mentats”，拥有精湛的基因技术，能够超越生命的界限，他们通过克隆技术还原已死的人体，恢复他们的记忆，他们

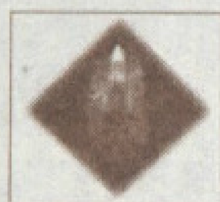

特拉苏带原者

相信一场即将到来的圣战将扫清宇宙中的所有机器。特拉苏家族拥有以下两个兵种：

特拉苏带原者（Tleilaxu Contaminator）：攻击步兵的话，死亡的步兵也会变成特拉苏带原者，如此可以一直复制下去。但实际上往往是带原者的爪子还没抱到敌人，就被对方用机枪射死了，所以感觉并不是

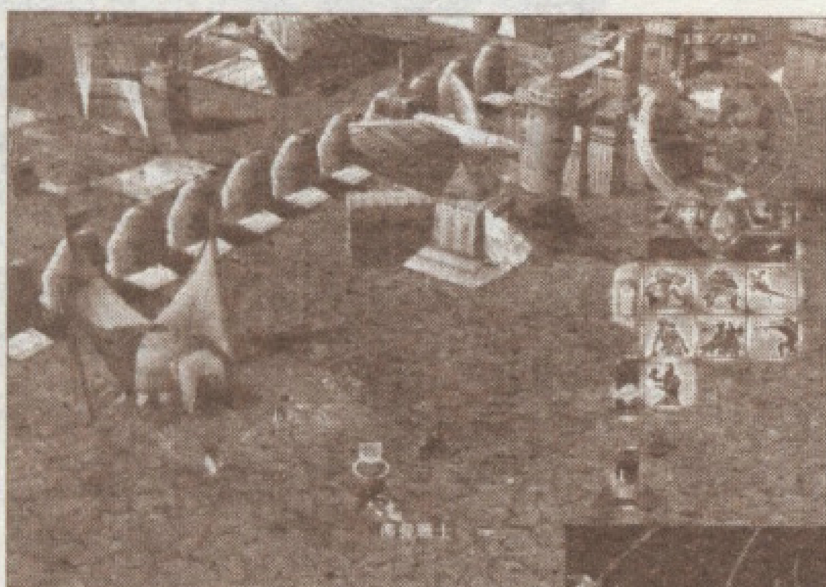
那么好用。造价：$300

特拉苏寄生坦克（Tleilaxu Leech）：一种很讨厌的武器，可以寄生在车辆上，使车辆不停减血，直到完全破损并孵化出新的水蛭，解除的方法是让工兵（Engineer）去修理被寄生的车辆。必须升级特拉苏培养中心才能制造这种坦克，造价：$800



五、佛曼人

佛曼人（The Fremen）并不是沙丘星球上土生土长的人种，据说他们是一艘在沙丘星球上坠毁的远古星际飞船船员的后代。佛曼人一直过着半游牧生活，以部落文化为主。他们没有正规的学院教育，而是强调整体的生存技能训练，一个孩子由全部族人共同培养，直至成人。部落的安全完全维系在每个成员的个人能力上，体弱或有疾病的佛曼人无法存活。他们都是香料的服用者，以英勇善战而闻名，拥有高超的反应力、对疼痛的免疫力和粗犷的性格使他们成为令人生畏的战士。他们精通野外生存、伪装、潜藏、飞刀以及特殊的战斗技巧。他们随身带有一种名为Crysknife的武器，这是用沙虫的牙齿制成的飞刀，他们将其中的牙神经抽去，注入用某些植物研磨而成的毒粉，一击足以致命。沙虫在佛曼人眼中是独一无二的神物，他们绝不允许任何人破坏自己的信仰，即便是自己的盟友亚崔迪家族。佛曼人拥有以下两个兵种：





佛曼战士（Fremen Warrior）：在《沙丘》原著里帮助主人公获得胜利的强大种族。可以隐身，攻击时才会现形。造价：$150

佛曼死亡突击队（Fremen Fedaykin）：原著里被主人公训练起来的超级战士，拥有放大声音作为攻击手段的能力，很强大，需升级佛曼兵营才能制造。造价：$250

结语

从《横扫千军》到《家园》，一直到这部《帝王——沙丘之战》，我们欣喜地看到，3D即时策略游戏已经有了长足的进步，细节的刻画也越来越出色，细腻而真实。游戏的AI也有了一定的进步，长期以来总有人指责WESTWOOD的AI不行，他们说：在RA（包括RA2）里，指挥你的部队赶往目的地，在路上遇到敌人时竟然一炮不发，视若不见。现在这个问题解决了，当你的部队在途中遭到攻击时，如果你事先没有指定攻击目标，且敌人在射程范围内，那么你被攻击的部队就会自动反击，且不影响移动速度。如果你指定在防守位置的单位碰到敌人的进攻，它也会自动出击，在干掉最具威胁性的敌人后，还会自动回到防御位置上，这比“星际”里认准一个敌人追到底，那怕前面刀山火海要好多了。不过对于射程之外的攻击，还要手动操作才能进行反击。另外WESTWOOD还提供了大量的快捷键，这些快捷键都可以在游戏选项中任意更改，这些都大大方便了玩家。

那么，这部游戏是否达到了WESTWOOD的期望呢？我看未必。游戏配置过高是其致命伤。如果你没有128M内存的话，建议就不必试了，虽然也可以运行，但是看着红光闪烁的硬盘灯我想没有谁会开心吧？而且，如果你指定了虚拟内存大小为128M或者更少，那么就算你已经拥有了128M内存，时常退出的噩梦都会一直伴随着你。如果觉得在游戏里的速度过慢，就把画面素质设置为最低吧，这样的话，在一台赛扬433+TNT16M+128M内存的机器上的表现就可以用“超快”来形容了，而对于画面素质，你也只能毫无怨言的接受了。想打开全部特效，建议为256M内存、TNT2显卡，以及P3－800以上的CPU。

无论如何，《帝王——沙丘之战》是今年不可错过的大片。方便的控制，熟悉的风格，让每个玩过C&C系列的玩家都能最迅速的投身其中；3个种族和5个亚种族错综复杂的关系设定，也让游戏的战术发挥到了一个新的高度。我们是不是可以这样认为，在这个炎热的夏季，或者整个2001年，《帝王——沙丘之战》可能是最出色的即时战略游戏了？

注：本文部分资料来源于《永远的“沙丘”》，作者：大狗，原文请参见http://go2.163.com/dagou/

※ 游侠创作室：乌鸦

92

项目	内容
制作	WESTWOOD
发行	EA
载体	CD × 4
类型	即时战略
语言	英文
环境	Win95/98/2000
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	

《星际争霸》经典对局之鹿死谁手

大家好，首先我还是依照惯例来给大家介绍一下给我们带来这场精彩比赛的选手=I.D=Dee和似水无痕。

=I.D=Dee：又名烤鸭，名动"星际"界的高手。曾经在去年的CBI预选赛武汉赛区的比赛中于众多高手当中脱颖而出，以骄人战绩获得该赛区冠军。参加过cpgl电视预选赛的南京赛区比赛，并挫败了当今风头很劲的mty，实力为大家所公认。

似水无痕：知道他的人比较少，因为他为人不喜欢张扬，但是他的实力却绝对不容忽视，"星际"界公认的高手——mty就是半戏言半认真地称呼他为师傅的。

版本：1.08b

地图：lost temple gamei

烤鸭：选定的人族，橙色，于12点钟位置出现。

似水无痕：黄色的神族，于9点钟位置出现。

一开局，烤鸭由于不知道对手的种族，他采取了堵路口的战术，这是人族最经典的战术，他的建造顺序为8scv-supply-11农民-兵营-13农民-气矿；而似水无痕则是单兵营出龙骑升级射程的打法。然后烤鸭发现了对手的位置和种族，洞悉了对手的战术，便立刻做出了反应。他派出了自己的一个机枪兵带上一个农民向对手基地出发了，然后在行进到一半用自己原先探路的农民在似水无痕的家里建造碉堡。让我们来看看似水无痕的应对吧。似水无痕派了一个农民去攻击那个修碉堡的农民，在碉堡还差一点就修好的情况下干掉了他，然后派自己刚刚造出来的一个龙骑去攻击并顺利干掉了那个小枪兵。烤鸭的反应也很快，一看势头不对，立刻取消了那个碉堡，这一回合，似水无痕占了便宜。



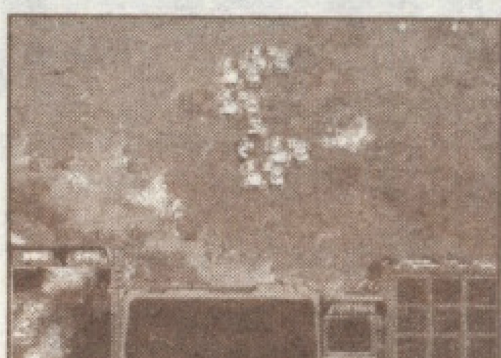
烤鸭这个回合吃了点亏，他造了一个秃鹫车出去探路，结果发现了似水无痕在6点钟建造的一个分基地，并且意外地看到了似水无痕在角落里面建造的roboicsfacility（运气的成分比较大吧）。似水无痕看到烤鸭发现了自己的分基地，担心秃鹫车的突袭，立刻调了2个龙骑去防守，2个龙骑轻而易举干掉了那个秃鹫车。我们可以看看似水无痕的龙骑分布，他只用单兵营出了4个龙骑士，2个放在主基地的斜坡上，2个放在分基地的斜坡上，以防秃鹫车强行冲进来杀农民。自己家里补了citadel of adun，准备出DARK。





再看看这边的烤鸭，他的运输机居然已经好了，烤鸭立刻装上2辆坦克就出发，开始了他的偷袭大计。他从屏幕左边飞到对手的主基地里面，从斜坡上的两个龙骑士的眼皮底下把坦克投到了主基地里面矿场后面，迅速转换成攻城模式。似水无痕虽然转移了一部分农民去分基地，可还是被炸死了10来个农民，他立刻调那两个龙骑上来，可是不是2辆坦克的对手……不过烤鸭选择了撤退，他想去空投分基地，没想到似水无痕早就把两个龙骑调过来了。烤鸭见没法降下去就返回了似水无痕的主基地，这个时候他的援军——装在另外一架运输机里面的一辆坦克也过来了，烤鸭把其中一辆转换成攻城模式，轻松搞定了似水无痕基地里面防守的两个龙骑。似水无痕没办法只得又一次转移农民，那些probe辛辛苦苦跑来跑去肯定早就怨声载道了，可怜的probe。似水无痕好不容易凭借着自己刚刚出来的两个DARK打退了烤鸭的这次进攻，不过也被骚扰得够呛了，农民被迫跑来跑去不说，还被杀掉了很多，经济上大受打击。烤鸭本来开始稍处劣势，现在已经开始逐渐掌握战争的主动权，他在自己的主基地里面一口气造了两个基地，想必是一味控制前线的兵，无暇控制后方的造兵才导致的。不过，烤鸭很快又有了5辆坦克，他带上3个农民就出发了。这时，似水无痕那里正好处于兵力的真空区，烤鸭非常谨慎，一看到扭曲的空气就赶快用雷达，在门口因为一个OBSERVE而虚惊一场。似水无痕妄图用两个DARK来阻挡对手推进的脚步，可是在行事缜密的烤鸭面前没有起丝毫作用。然后烤鸭加上增援的两辆坦克，一共7辆坦克迅速推进







到对手的主基地，这个时候的似水无痕有了7个狂战士，没办法，他只好硬着头皮派狂战士迎战。以下烤鸭给我们表演了精彩绝伦的微操作。在他的细心控制之下，用3个枪兵挡在狂战士面前，受伤的坦克后调，



然后用农民修理，保持整体队形，结果只花了2辆坦克的代价就全歼了7个狂战士。

这时，似水无痕犯了一个错误，他主基地的4个兵营只用一个PYLON支持。结果烤鸭打掉了那个PYLON，似水无痕一下子丧失了出兵的能力。没办法，他一下子在兵营旁边造了3个PYLON，然后凭借分基地的援兵加上主基地新出的兵力消灭了入侵之敌。

但此时的烤鸭又有了一大队的兵力了，他的两个分基地也开始运作，在经济上比似水无痕强很多。他选择了出击，连续不断地给对手施加压力。似水无痕这个时候只有一队兵，加上一架运输机里面2个狂战士2个DARK。终于，双方兵力正面碰撞了，似水无痕的操作不可谓不好，正面兵力硬拼，然后空降力到坦克





群中去。可是烤鸭运用的是平推战术，使其没什么太大的作用，烤鸭又一次取得了局部战争的胜利，他向前推进了。但似水无痕又一次精彩地利用空降DARK战




术瓦解了这次进攻。

烤鸭这个时候也犯了一个错误，他出了一拨秃鹫车杀向了6点对手的分基地。这确实不错，可是他的防守却=0。似水无痕一见暂时救不了分基地，就果断地把全部兵力投向对手主基地，打得烤鸭措手不及，防线瞬间土崩瓦解。烤鸭花了很大的力气才解决了这些兵，不过他已经浪费了很多时间，而且最重要的一个分基地的农民已经被打得差不多了。似水无痕一鼓作气，又聚集兵力把烤鸭在12点左边那个没有气矿的分基地拆了，再一



次威胁到烤鸭的主基地，不过，烤鸭也挡住了这一波进攻。

胜利的天平倒向了似水无痕，他有3个满负荷运转的基地。而且大家注意，他是用执政官防守分基地的，因为执政官被设计成空中单位，不怕地雷，这样就不用担心会引爆地雷。





而烤鸭只有两个被打得千疮百孔的基地，还好先前的老本雄厚，暂时没有经济危机，还能够持续不断




地出兵。他又成功地运用升级了速度的秃鹫车，强行杀掉了对手很多农民，而且空降坦克到6点分基地的高台上使得那个分基地瘫痪了，奇迹般的挽回了颓势。

这时轮到似水无痕出错误了，他忽略了中央要地而专心抢基地以及建设，让烤鸭轻易控制了中央要地。




大家知道，一旦让人族控制了中间地带，那就要花费很大的代价才能打下来。果然，似水无痕花费了巨大代价也没能够打下中央，自己损失惨重，丧失了主动权。烤鸭这次再也没有给对手机会，稳稳掌握着主动权，一个一个地打掉了似水无痕的基地。最后似水无痕失去了经济上的支持，只得黯然退出游戏。



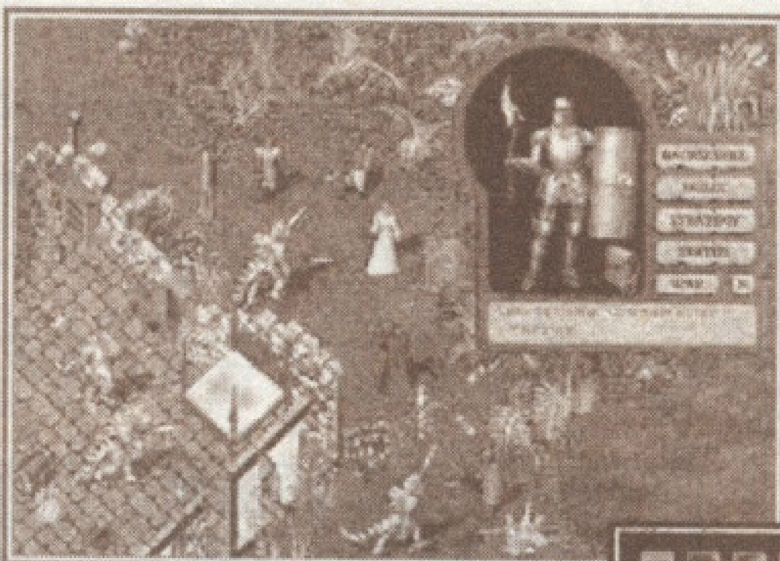

胜利者：=I.D=DEE

点评：这场比赛攻防节奏转换得非常快，双方都有失误，但是又都能够敏锐感觉到对手的缺陷然后给予沉重打击，可是都没能够把优势转换为胜势，反而因为自己的错误，拱手将胜利相让。但是一波三折的战局看起来确实相当的精彩，比赛从头到尾都在不停战斗，两位选手的多任务能力都很强，在前线正面作战的时候，还能够展开对对手的骚扰，建设好自己的基地。这也可以算是相当精彩的战斗了，双方都体现出了极高的水准，双方都有机会取胜。开始相当长的一段时间我都以为烤鸭要败了，没想到他顽强地坚持了下来，他顽强奋斗到底的精神确实让人敬佩。

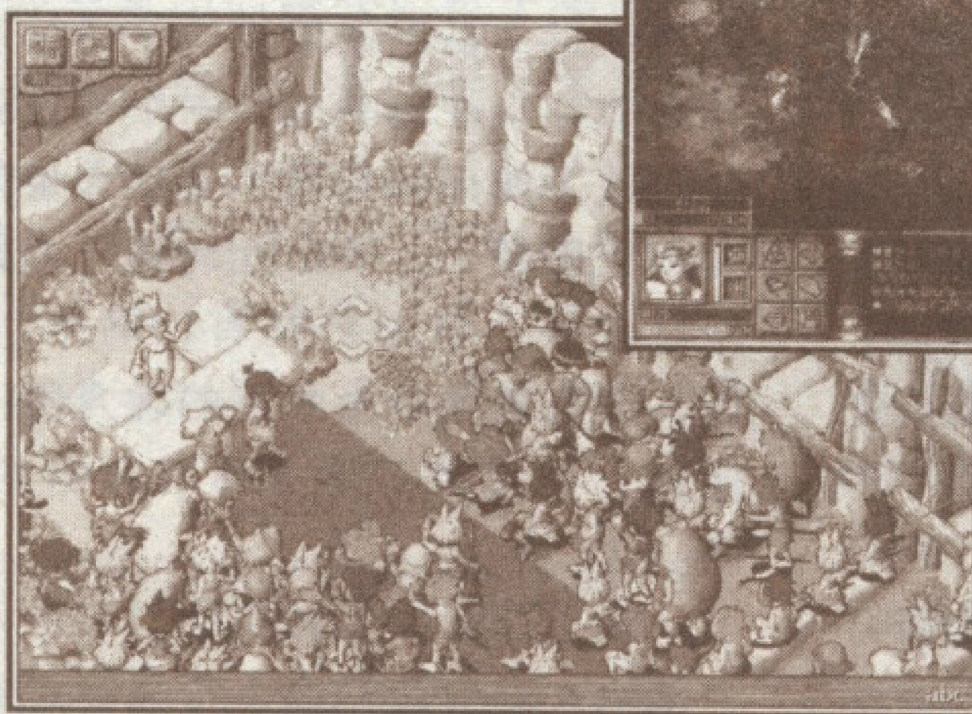
▲湖北 周煜

从网络游戏兴盛说起

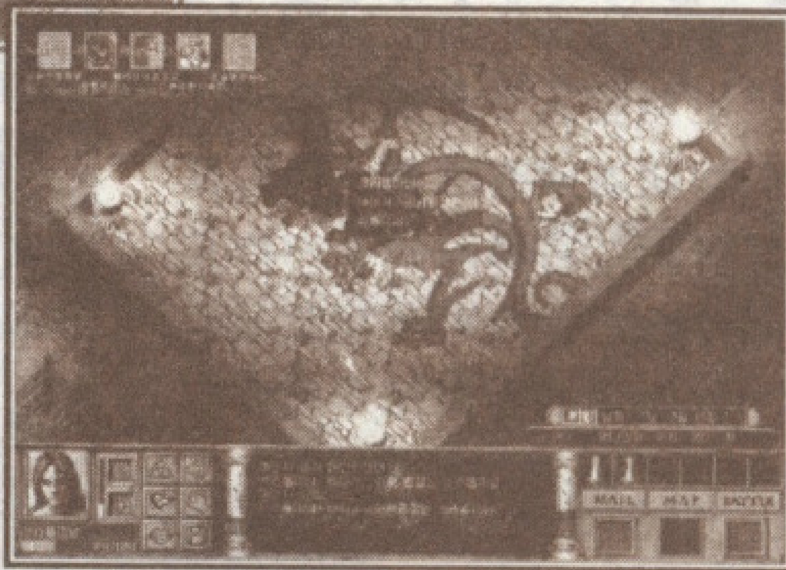
今年网络游戏迅速火爆起来，我本想举例来告诉大家现在已经出现了多少，以及未来还会继续涌现多少网络游戏。后来发现数量实在太多，如果我不看资料而只是靠自己记忆的话恐怕无法准确统计出来，于是只好悻悻作罢。



在今年初，宏基戏谷决定汉化并代理《龙族》的时候曾举行过一次通气会，我正好在上海，于是有幸参加。我想说的和《龙族》并没有直接关系，只是出席那个会议有许多游戏界的前辈，他们讨论了网络游戏的许多话题。自己听后，很有感触，受益非浅。会议期间正好是《石器时代》在免费测试的时候，游戏得到了相当的好评。大家也都认为这是以后游戏发展的一大趋势。网络游戏为什么会使得游戏公司如此前仆后继，道理很简单——网络游戏的互动性不仅容易吸引玩家，而且还可以非常有效地防止盗版，并通过长期收费获得收益，这些都是符合游戏公司利益的。其间，一本著名游戏杂志的副主编对网络游戏未来可能出现的问题谈了自己的看法，大家深感认同，但是似乎在那种大好形势下谁也不会在意这善意的警告。可是后来这些问题终于在《石器时代》正式运营后成为现实，华义国际绝对不是一个小游戏公司，可是在《石器时代》出现的一系列问题它仍然应付不过来，一段时间甚至造成了游戏玩家和华义非常严重的对立，甚至最后连大众媒体也开始对此感兴趣了——连消费者协会都开始关注这件事情。虽然最后事态缓和下来，但这并不是说很多问题都圆满解决了，华义还有很多需要完善的地方，而玩家也并不是空喊口号的上帝。网络游戏并不是一锤子买卖，这样就使得游戏厂商一方面对这个市场相当重视，一方面又要应付层出不穷的售后问题。事实上，随着发展新问题还会出来，而随着竞争，网络游戏的服务必须越来越好。教科书上说——经济规律注定了必须承担更多的风险才能获得更高的利润，这是市场规律。



网络游戏的王牌，无疑是网络创世纪，我们也看过无数以这个故事为背景的小说。事实上，《网络创世纪》的确是最完善、最庞大、最好的网络游戏。但是这个游戏仍然有许多不完美之处，它离我们所看到的那些小说差得太遥远了，那些生动的故事其实是不可能在这里实现的。战斗、爱情、正义和公正是很多玩家喜欢网络创世纪的原因。现实和自己想象的差距，使得我们热爱着网络游戏。这里似乎能给我们一个另外的世界，一个虚幻却美好的世界。不过如果有玩家真的抱着这种思想投入网络游戏，那么他一定会是失望的。事实上，游戏始终只是一个游戏，在劳累的时候，你可以选择用它来忘记一些现实的忧愁和烦恼，那已经足够。文学所描述的东西总会有很大的夸张，那些曾经喜欢过的文字，把网络游戏描述得的确让人觉得很美，但是事实不会是那样。和现实一样，网络游戏终究不会是另外一个世界，它仍然只是现实世界中的一部分，甚至只是很小的一部分。



还要说的是，这段时间网络游戏的突然火爆，我们还忘记了一个重要的推进因素，就是韩国游戏界的推波助澜。如果稍微注意一点，玩家便会轻易发现这段时期很多网络游戏都是来自韩国的。韩国游戏在政府的鼓励下自身得到迅速发展，并且现在看来其主要目标就是对准了网络游戏，而且它的推动也加快了网络游戏的迅速发展。《网络创世纪》曾经在没有竞争的时候，由于网络自身的发展而受到约束，而今天它却仍然没有成为主流，这是为什么？个人认为其主要原因是由于东西

方文化上的差异，欧美文化和我们的隔阂太深，就如同外国人看我们的武侠文化一样，即便喜欢却终究不能融合。我自己即使能接受那些龙、魔法、剑组成的世界，恐怕也很难在真正意义上融合到那种文化中去，这是与生俱来的血液造成的。而韩国文化作为东方文化的一部分却和我们相差不远，韩国许多游戏都是由当地深受欢迎的小说或者漫画改编而成，这在一定意义上就代表了背后的文化铺垫。无论怎么说，我认为网络游戏必须使得玩家有种认同感。这和单机游戏不一样，玩家可能长达几个月，甚至几年在这个游戏中玩着，他们需要这个游戏成为一种生活。在市面上主要的网络游戏有欧美、韩日及我国港台和内地的，除了像《石器时代》一样文化非常中性的以外，我个人不太看好外部文化差别太大的那些，要知道网络游戏不仅是卖游戏本身挣钱，更多的是靠游戏的在线时间来获得生存空间。

刚才说到了大陆自己的网络游戏，其中一款即将由著名门户网站网易推出。我们不用知道这款游戏是什么，我们只是看到这个竞争群体中又加入了谁。网易在《石器时代》的时候架设了自己的服务器，当时它就承认自己准备涉足游戏业，随后又收购了国内技术最强的网络游戏公司天夏科技。除了广告业务以外，现在网络市场唯一有盈利前景的项目大约只剩在线游戏这一部分，作为国内三大门户站点之一的网易自然不甘对此放弃。网易希望利用天夏科技在在线游戏领域的整体实力，整合网易自身的服务、市场和资金优势，自主开发精彩的网络游戏。网站有自身在网络上的优势，这一点比起一些单纯的游戏公司甚至更为强大。而如果更多的网站也开始涉及网络游戏行业，那么网络游戏将会出现爆棚的趋势，而且就目前的保守估计，在年底将出现近10个大型网络游戏。网络游戏不比单机游戏，如果一个玩家喜欢上了一个单机游戏，最多一个星期爆机后就应该可以玩第二个了；可是网络游戏是一个习惯问题，如果一个玩家对游戏已经形成了习惯性，那很难开始自己的第二个网络游戏。中国玩家的数量是一个有限的数字，而真正能玩网络游戏的玩家更是这其中的一小部分，10个左右网络游戏来瓜分这些绝对数量并不是太多的人，最后会有几家公司能收回成本，有几家公司能真正挣钱呢？现在大家看到的都是铺天盖地的网络游戏广告，感觉就像是看到2000年年初的那大批网络广告一样，不管怎么说，希望它不会形成一种虚假的泡沫繁荣。

还是拿《石器时代》来讲述些故事。我得到《石器时代》应该是很早的时候了，甚至比大多数玩家要早得多。开始的感觉确非常好，可爱的原始人、舒服的画面、精彩的宠物，一切都很好，我也是兢兢业业地劳动挣钱、和女孩聊天交友、训练宠物自己升级、结伙去挑战敌人。后来伴随加速器的出现，在网络上经常会看见一群群的超人，到了后来你如果不是“超人”甚至就不让你加入团伙了（虽然很多时候只是温和的拒绝）。感觉很失落，自己认同的世界却被一个



软件打破。后来，外挂也出现了，于是瞬间移动、送货挣钱很简单，也造成了整个石器社会的通货膨胀和级别膨胀，于是我对《石器时代》彻底丧失了兴趣。

伴随网络游戏的火爆，我后来又陆续接触了一些，总体感觉水平是差不多，技术上也没有太大的差别，要说差别也不过是策划和外部宣传上。我想就目前看，游戏公司需要更多地注意如何使得玩家能保持兴趣了，这一点可能将在下次竞争中成为成败关键。《石器时代》近期开放了转生，游戏人物可以经过5次转生（据说将来还要开9转）。虽然效果不明显，但是终究使得许多老玩家又有了继续玩下去的动力。而外挂等软件现在看来成为一个很难处理的东西，玩家已经养成了使用的习惯（虽然大量使用会严重影响玩家游戏的乐趣），不过此时强行禁止也许会造成更多的玩家流失。针对已经有的网络游戏，是就此将就下去，还是需要壮士断腕的魄力呢？而即将出现的网络游戏，一定要在这方面有足够的心理和技术上的准备。

说了这么多，其实就是想给网络游戏的过热泼一点冷水。马克思说过，市场经济有一只看不见却是非常重要的手，它指引着资源的配置。不过人们常常会盲目过热，市场也会产生泡沫。现在国内的网络游戏已经有这种苗头了，而未来会如何，想来厂商当自重，而玩家更当理解吧。

●游侠创作室・霄天



补丁铺

游戏就像这炎热的暑期一样，如火如荼，补丁同样也是热火朝天。ALI已经感到了力不从心，于是便拉来了游侠补丁网的各位版主们，希望以大家的力量来充实小铺的实力。最先登场的就是补丁网之主力BOSS——CX。他为大家奉献了几款极品补丁，如《帝王——沙丘之战》完全汉化包，当然还有最近极为重要的一些大作的升级档，可见他实力不凡。以后小铺将由数名掌柜轮流上阵，以求我们的补丁内容更新、更精、更全，也希望各位读者对小铺不吝赐教，提点意见或建议，ALI将虚心接受。

游侠创作室：ALI、CX

《帝王——沙丘之战》完美汉化包

Emperor: Battle for Dune

《帝王——沙丘之战》作为今年暑期的一颗重磅炸弹，WESTWOOD的首款全3D即时战略大作，紧随着新《沙丘》电影之后迅速投向电脑玩家。一经上市，便以其深厚的文化背景、华丽的战斗场面、新颖的多线式情节发展，以及由影视明名出演的大量过场动画，立刻引起了广大电脑玩家的关注，无疑又为WESTWOOD出品的即时战略类游戏添上了漂亮的一笔。然而对于国内玩家来说，如果英文水平还不够专业的话，那么游戏中所包含的极为丰富的故事情节也许就只能成为一个遗憾了。所以我们一定要感谢台湾美商艺界为大家进行的游戏汉化工作，其汉化效果相当出色，连所有的过场电影都配上了中文字幕，让我们可以清楚地了解到在这一次的沙丘之战中，各大家族和各亚种族之间复杂微妙的利害关系以及其中所蕴含的巨大阴谋，同时在游戏操作方面也能够让我们更快地了解并掌握正确的方法和窍门。

使用方法：将子目录\d3kc下的执行文件d3000.exe复制到游戏安装目录下，运行它，即可自动完成汉化升级，再进入游戏后就可以看到全新的中文界面了。

《太阁立志传Ⅳ》人物属性编辑器

光荣公司的《太阁立志传Ⅳ》绝对是个好东西，只可惜目前只有日文版，使得不少国内玩家在玩这个游戏时很不得法，人物属性提高得很慢。现在好了，有了这个人物属性编辑器，大家想怎么改就怎么改吧。

使用方法：先进入游戏，在游戏中使用老办法（Alt+Tab）切回系统，运行子目录\tk4e下的执行文件edit.exe，在修改器面板上选择一个游戏存档文件并选定要改的人物后，就可以对这个人物的17项参数进行设定了。

《太阁立志传Ⅳ》完美光盘补丁

为什么需要这个光盘补丁呢？也许玩过的人都知道《太阁立志传Ⅳ》日文版在进入游戏时速度相当慢，甚至很多玩家根本不能启动游戏，而这个补丁则解决了游戏启动慢的问题，并为这些不能运行光盘版的朋友带来了生机。

使用方法：首先要最大安装游戏，然后运行子目录\tk4n下的执行文件tk4.exe，即可实现完全自动安装，当再一次启动游戏时你就会感到不一样了。

《大富翁Ⅴ》破关存档

前不久狂徒小组的《大富翁Ⅴ》问世了，它打破了传统抢手棋的规则，人人手中都有骰子，“能者多抢”是新“大富翁”的原则。掌柜的我个人认为《大富翁Ⅴ》实质上是为联网游戏而设计的，几个朋友在一起互相抢一抢还是蛮有趣的，也可以到因特网上去和更多爱抢的人抢玩一把，与当今那些打打杀杀的网络游戏相比还是另有一番情趣的吧。而游戏中的单人过关模式连掌柜的我也感觉难度高了那么一点点，虽然我这个人脑比那个电脑的智商要高一点点，但因为那个电脑比我这个人脑的运算速度要高一点点，再加上我手头的这个烂鼠标的准

确度又低了那么一点点，所以必然会牵连我比电脑要低一点点。而如果我连第一关都过不了，那么后面的几关也不能玩。幸好有了这个破关存档（看来还是有人比电脑高一点点），我就可以对游戏中的所有关卡自由选择，而且还有6个奖励关可玩。

使用方法：复制子目录\r5sv下的所有文件到游戏的\save目录下，然后在游戏中读取此记录即可。

《暗黑破坏神Ⅱ》V1.08官方升级档

DIABLO Ⅱ

暴雪似乎对制作升级档有特别的偏好，凑巧的是《星际争霸》在前不久也正式升级到了1.08版，这说明暴雪在游戏制作上是十分认真负责的，并不是一旦将游戏推向市场后就撒手不管了，而是继续不断努力地完善它。尽管玩家对这个升级档所作的一些调整褒贬不一，但它确实又使一些BUG得到了修正，使游戏更趋于稳定、合理，因此还是值得一“补”的。

使用方法：直接运行子目录\d2108下的执行文件d2108.exe，即可全自动完成升级。

《太阁立志传Ⅳ》卡片收集度100存档

这是由网友soma提供的存档，别看容量小，里面收集度却高达100%，共有武将卡片600张，还包括光荣准备卖钱的红卡，以及320茶人千宗易、359商人茶屋清延、456忍者风魔小次朗、547忍者百地三大夫、剑客柳生宗严等。这实在是一个非常珍贵的存档，太阁迷们千万不要错过呀。

使用方法：子目录\tj4s下的文件复制到游戏\save目录下，在游戏中读取此存档即可。

《赏金奇兵——西部通缉令》选关器

Desperados: Wanted Dead or Alive

自从《盟军敢死队》开创小组即时战术这个游戏模式以来，在玩家当中颇受欢迎，因此跟风之作纷纷出现，其中《赏金奇兵——西部通缉令》算是品质较高的一款，得到了玩家们的普遍好评。不过这个游戏也和其他同类即时战术游戏一样，就是出奇得难玩，但这也许正是这个游戏能够吸引玩家在不断的挑战中乐此不疲的一个原因吧。然而，还是会有不少玩家被游戏的高难度整得死去活来，无法过关斩将。现在有了这个东东，玩家们就可以在各关之间来去自如啦。

使用方法：先进入游戏，在游戏中使用老办法（Alt+Tab）切回系统，运行子目录\dls中的执行文件dls.exe，你就可以自由地选择关卡了。

《闪点行动》两项属性修改器

Operation Flashpoint

作为一个与《三角洲特种部队》十分相似的策略型射击游戏，《闪点行动》的真实度相当高。这个属性修改器能修改开火速度并设定为无限弹药，在这种类型的游戏中，这是十分重要的。

使用方法：先进入游戏，在游戏中使用老办法（Alt+Tab）切回系统，然后运行子目录\oft下的执行文件oft.exe，按O键是修改开火速度，按U键是无限弹药。

《宙斯——海神波塞冬》金钱修改器

Zeus: Poseidon Expansion

这是《宙斯》系列的又一个新资料片，比前一次那个才几MB的资料片要丰富得多，增加了海神波塞冬的冒险。对于这种建设类游戏可能最重要的就是金钱了，这里就是它的金钱修改器。

使用方法：先进入游戏，在游戏中使用老办法（Alt+Tab）切回系统，然后运行子目录\zeust下的执行文件zeust.exe，按下修改器面板上的Money按钮就可以拥有无限金钱了。

《暗黑破坏神Ⅱ》V1.08战网工具

既然有了新的升级包，正所谓道高一尺，魔高一丈——马上就有相应的战网工具出现了，可以让你在战网中任意PK或无敌，真是相当厉害。

使用方法：先进入游戏，在游戏中使用老办法（Alt+Tab）切回系统，运行子目录\d2v108h下的执行文件d2hack.exe，按照修改器面板上的详细说明，你就可以在游戏中按自己设置的键位去达到作弊的目的。

本期部分补丁收录于《水晶宝合》2001年第7期
本期补丁下载网址：http://game1.zj.cninfo.net

秘技屋

北京 村雨

大富翁V

在单人模式的“STAGE”中按下发送讯息钮，下方会出现对话框，输入以下密码可得到相应效果：

！gettool X＝得到X号道具（X为数字）

！getcard X＝得到X号卡片（X为数字）

！time X＝剩余X秒（X为任意数字）

！level X＝等级变为X（X最高可设至99，但无法得到特技）

！money X＝现金变为X（X为现金，不过别超过5,000,000，否则会跳出）

卡片编号：

1＝分赃卡；2＝购地卡；3＝换地卡

4＝拍卖卡；5＝天使卡；6＝恶魔卡

7＝怪兽卡；8＝转向卡；9＝停留卡

10＝龟速卡；11＝暴走卡；12＝路霸卡

13＝流氓卡；14＝强夺卡；15＝梦游卡

16＝陷害卡；19＝红卡；20＝黑卡

21＝查税卡；22＝涨价卡；23＝查封卡

24＝同盟卡

道具编号：

1＝汽车；2＝工程车；3＝建筑工人

4＝清道夫；5＝传送机；6＝机票

7＝路障；8＝地雷；9＝定时炸弹

10＝核弹；11＝飞弹；12＝冰冻飞弹

13＝咬人狗；14＝隐形药水

彩虹六号——隐秘战争

Rainbow Six：Covert Operations Essentials

进入游戏，打开对话窗口，然后输入下列密码：

avatargod＝无敌

teamgod＝全队伍无敌

5fingerdiscount＝武器道具全满

nobrainer＝解除AI

meganoggin＝角色变成大头

bignoggin＝所有角色变成大头

stumpy＝角色变成矮胖

clodhopper＝手脚变大

机甲战士Ⅳ

MechWarrior Ⅳ

按下Ctrl+Alt+Shift，然后输入下列密码：

IY＝刀枪不入

UO＝无限弹药

IB＝消灭敌军机体

ML＝完成任务

星舰迷航——深度空间九之主权战争

Star Trek Deep Space Nine：Dominion Wars

消灭敌舰：选好一艘敌舰，将镜头对着它，然后按Ctrl+Shift+Del。

恶魔岛

进入游戏大地图变换关卡的画面，同时按住Shift键及~键，并输入thingamabob启动秘技：

give 0 exp #＝得到经验值 (#=经验值)

give 0 money #＝得到金钱 (#=金钱数量)

help＝列出所有秘技

lootall＝取得所有任务的道具

fps 1＝显示框页更新率

quit＝立刻离开游戏

究极弹球

Ultimate Paintball Challenge

赚取更多金钱：先买下手枪，然后离开游戏。寻找游戏文件guns.ini，先储存起一个备份，跟着将所有手枪价钱改为999999。再进入游戏后，就可将武器以高价售出。

黑与白

Black & White

调较时间：按住Alt+1可减慢时间，按住Alt+2可加快时间。

奇怪密技：先在两个不同的地方施展传送神

力，将死掉的尸体或骷髅放入其中一个传送点去，当“他”从另一边传送点走出来后，就会自动走回家休息。虽然可减小疲劳度，但生命值仍然是0%。这时你敲一下“他”的房子，就能看到骷髅游街的趣怪情景。不过“他”什么工作都不能做，但仍可以到神殿前唱歌跳舞。

亚特兰蒂斯——失落的王国

Atlantis：The Lost Empire

进行游戏时，按Alt和~键打开密码栏，输入下列密码，然后再按Alt和~来启动密码：

all tools 1＝所有工具

fly 1＝飞行模式

剑侠情缘外传——月影传说

先按Shift+F12，然后输入下列秘技：

Shift+A＝三项全满

Shift+G＝无敌

Shift+K＝升级修炼栏里的武功

Shift+M＝增加1000金钱

Shift+L＝升级杨影枫的等级

此方法也适用于《剑侠情缘Ⅱ》。

模拟人生

The Sims

赚钱秘方：在购买模式中，有一种叫作“方真富的12,001号山水画”的物品，只需$750，买一幅（越多越好）挂在家里，等上几天（越长越好！），它就会升值。

新神雕侠侣

每次进入游戏后，在第一次战斗时输入ARAMIS，然后回车，之后战斗时输入：

VECTOR回车＝赢得胜利

HPFULL回车＝体力全满

MPFULL回车＝内力全满

APFULL回车＝真气全满

LEVELUP回车＝上升一级

注意：内力值只可以升到996点。每次进入游戏后，都要在每一次战斗时输入ARAMIS回车后才可以用秘技。

暴富法：在当铺中将一个物品移过去，然后再移过去一种物品，然后将其中任一种物品移回来，看看钱是否高于该物品的原始价，若没有的话，则离开当铺到武器铺随意买一种武器，然后回到当铺再重复以上步骤，就可以发现价钱已经高于原始钱价了，这时就可以按确定当出了。注意，在防具铺买一个布袍需一百两，而在当铺用以上方法可以将布袍当到一万五千两，还有一些东西也能升值，但都不如布袍的价钱高，不过古董有可能当到五百多万。

英雄萨姆——最初遭遇战

Serious Sam：The First Encounter

在游戏中按下~键后输入下列密码：

please tellall＝显示所有消息

please refresh＝健康恢复到100

在DEMO版中包括下列秘技：

在主菜单屏幕中点击Tilde键来激活控制台，如果想看一系列可改变的变量列表，则输入ListSymbols()；如果想改变敌人对你的伤害程度，则输入gam_afDamageStrength[模式代码]=伤害值；如果想增加弹药的数量，则输入：gam_afAmmoQuantity[模式代码]=弹药数；如果想改变敌人的移动速度，则输入：gam_afEnemyMovementSpeed[模式代码]＝敌人移动值

模式代码：

0＝Easy；1＝Normal

2＝Hard；3＝Serious

伤害值：

0.0＝没有任何伤害

1.0＝普通伤害

2.0＝双倍伤害程度

弹药数：

0.0＝没有弹药

1.0＝普通弹药

2.0＝双倍弹药

敌人移动值：

0.0＝敌人不移动

1.0＝普通速度移动

2.0＝移动路线加快

E-mail：snowdancer@asiagame.com
WEB：http://www.asiagame.com

栏目编辑：JIN jin@popsoft.com.cn

编辑部的故事

（七） 作者：桑娅

Suki～

经过长期的口语学习，我终于从西四圈小学口语培训班毕业了。

看我的合格证书！不容易呀。

只有2000人同时获得……

(1)

凝…………………视

哼，没有幽默感

没人理我。

想我Suki美貌聪明居然没有人欣赏，好无聊啊！

(2)

上网看看，有没有我的信。

收件箱
发件箱
草稿
回收站
已发送信件

哈……我的信还不少……这个是什么，图片？

(3)

!

这女孩是我吗？可这怪怪的雪人是谁？

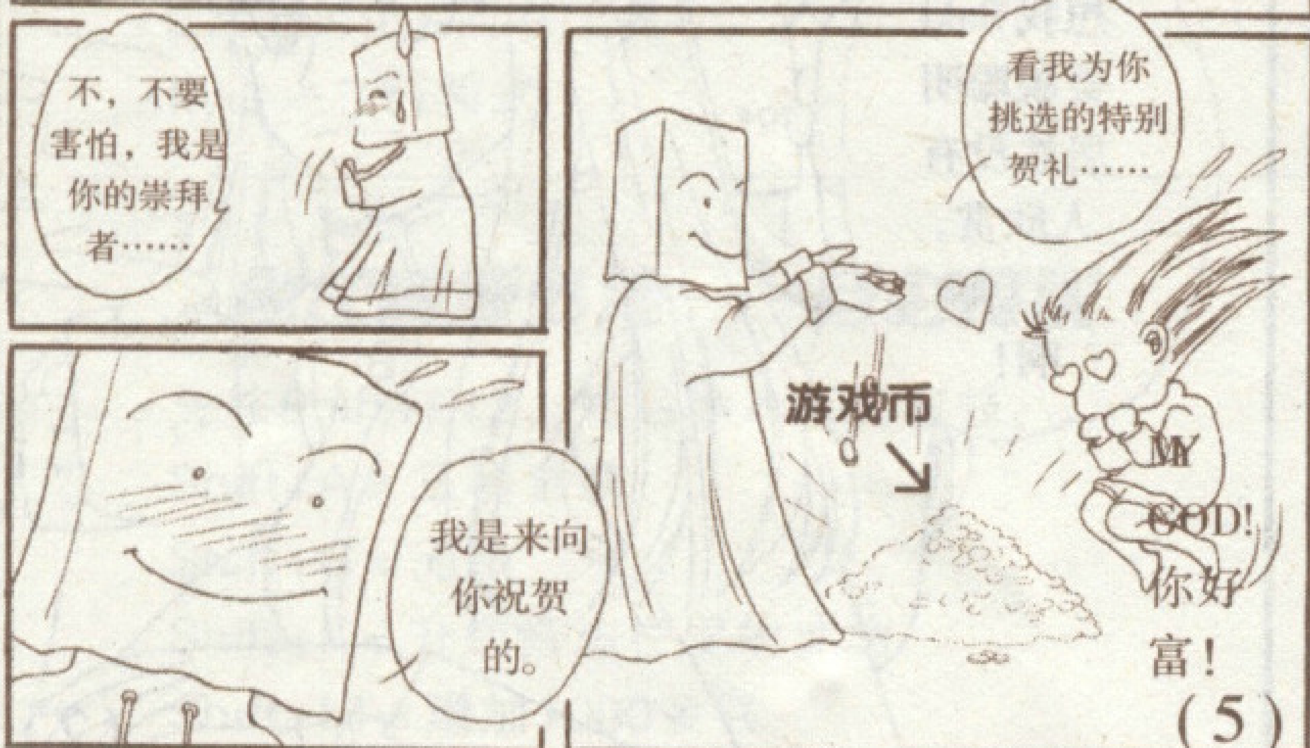
谁把我的照片和雪人拼在一起的。难看死了。

(4)

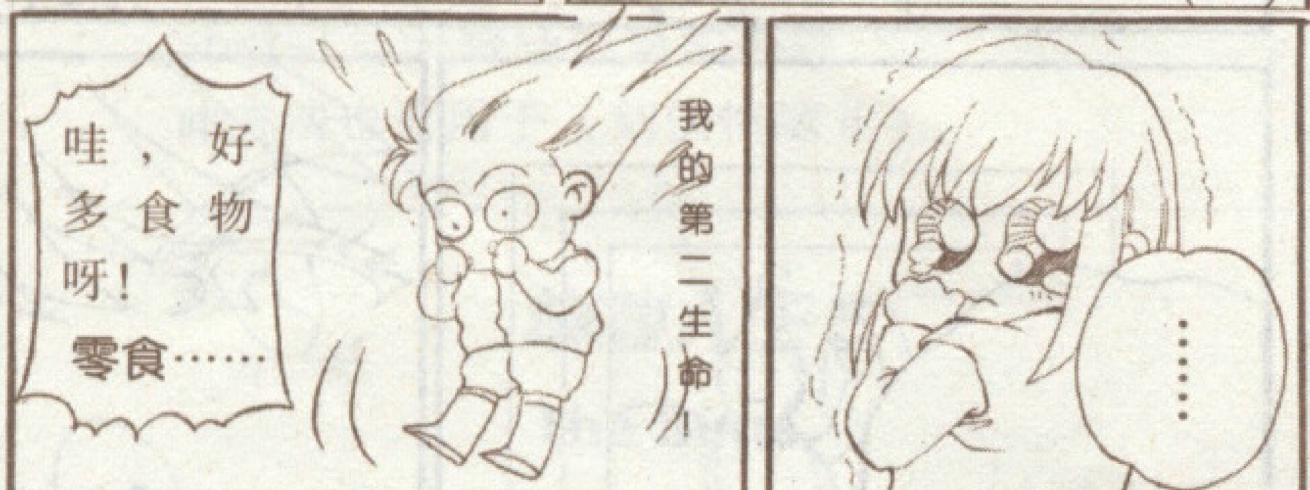
编辑部的故事 七



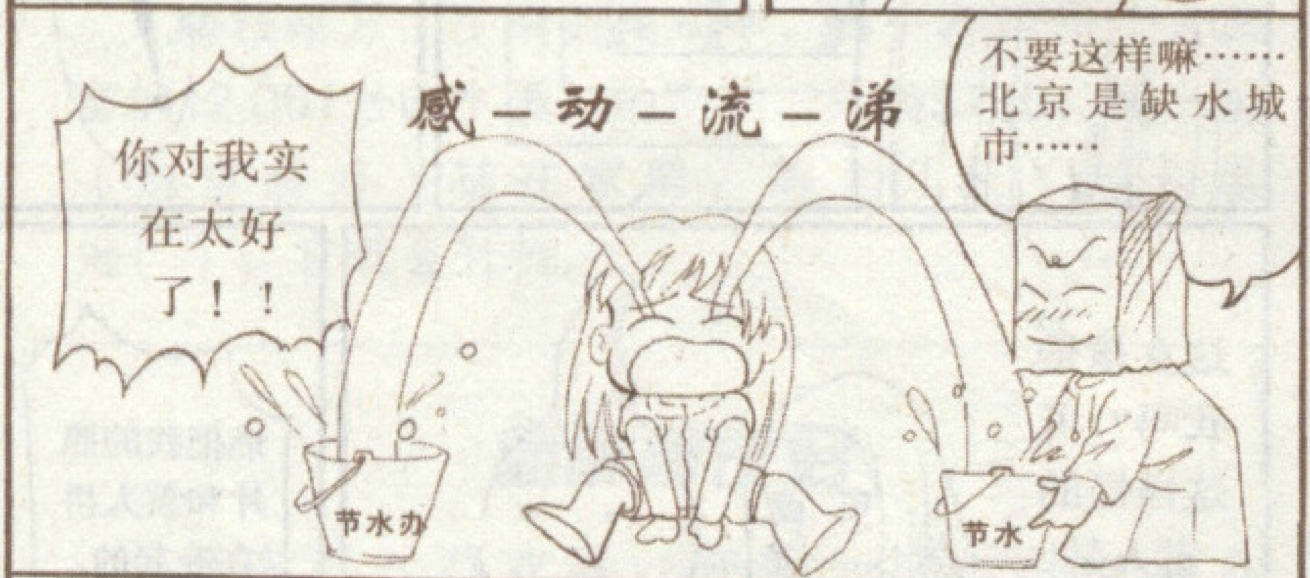
耶耶耶耶!!
这是个啥东西!?



你，你，你，你老人家不要吓……我。
不，不要害怕，我是你的崇拜者……
看我为你挑选的特别贺礼……
我是来向你祝贺的。
游戏币
MY GOD! 你好富!
(5)



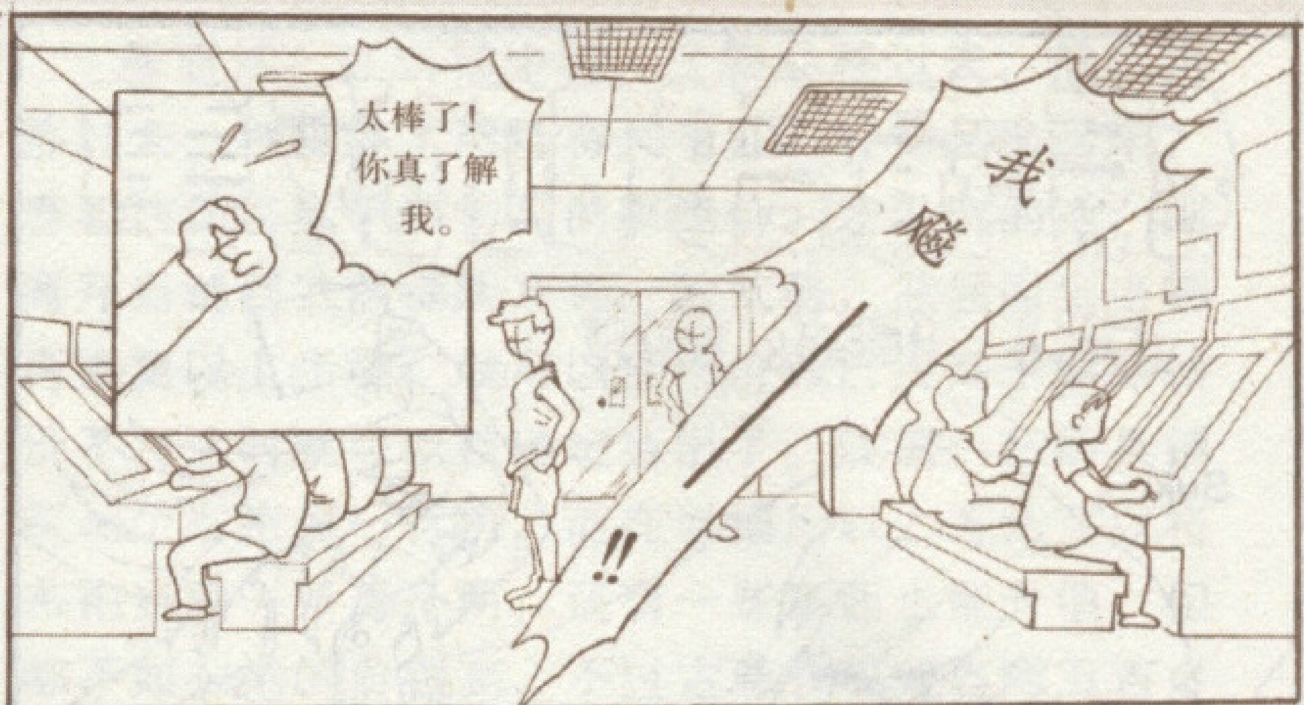
哇，好多食物呀！零食……
我的第二生命!
……



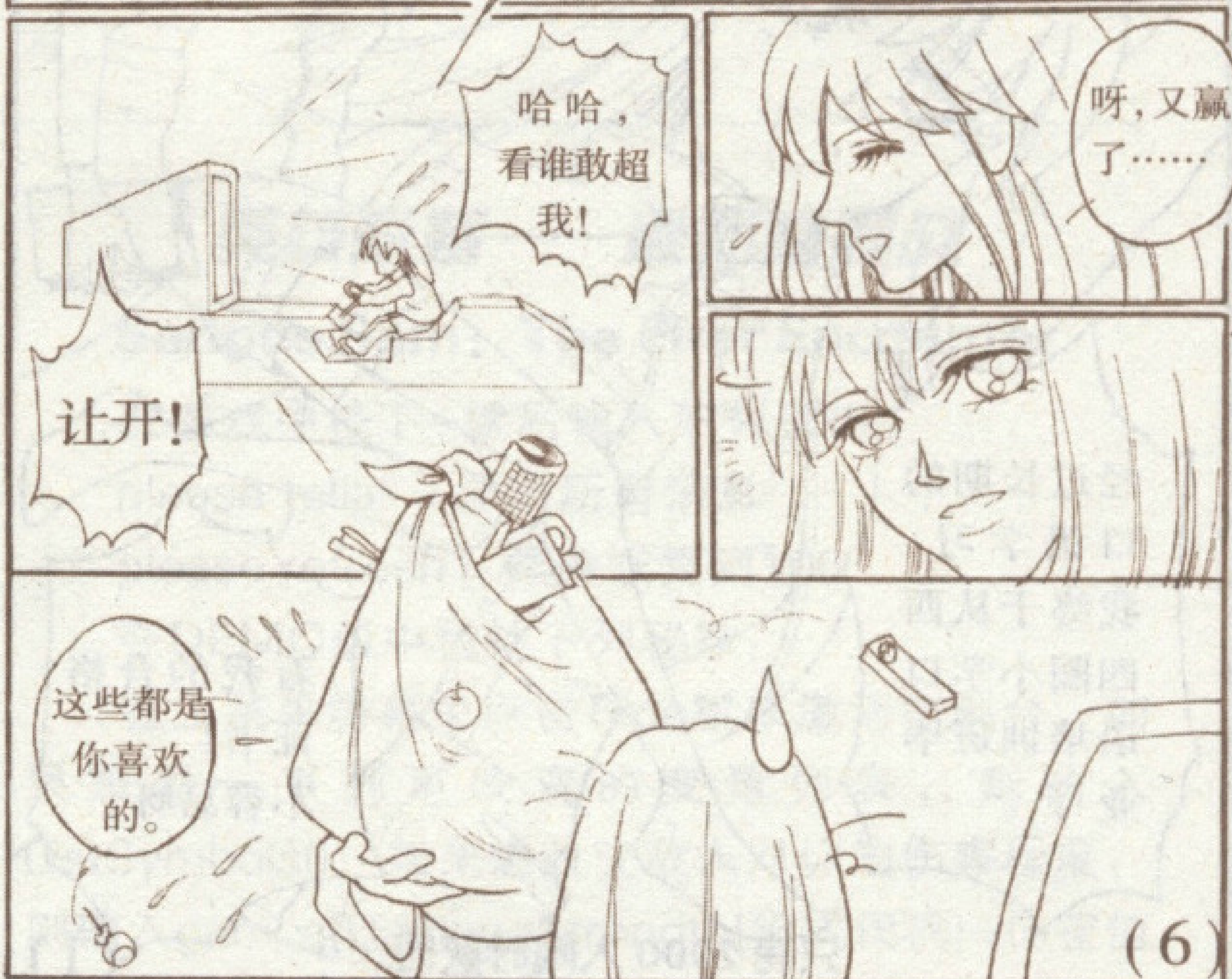
你对我实在太好了！！
感—动—流—涕
不要这样嘛……北京是缺水城市……
节水办
节水



好了！吃饱了之后就尽情的玩吧！开心点。
时间过得很快，这是Suki美好的一天
当然
(7)



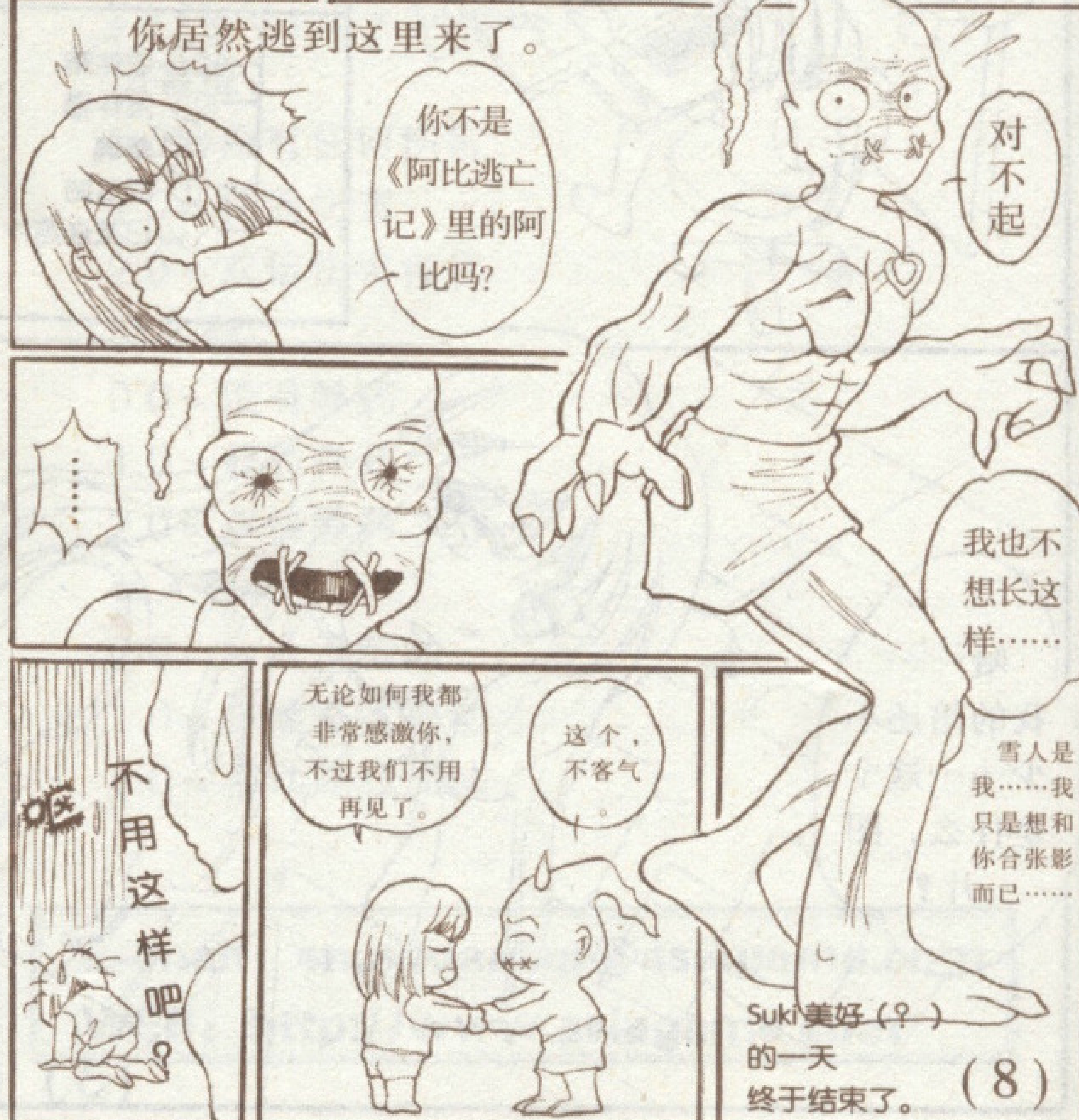
太棒了！你真了解我。
我感
!!



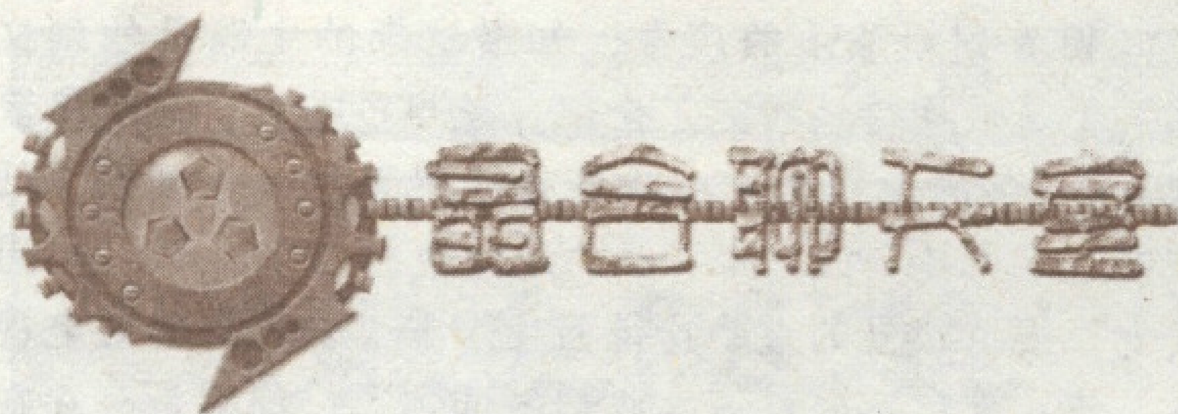
哈哈，看谁敢超我！
呀，又赢了……
让开!
这些都是你喜欢的。
(6)



最后……
不要吧。
让我看看你的真面目吧！
有什么好怕的，我又不注重你的外表（我知道你不好看）。
不要呀。



你居然逃到这里来了。
你不是《阿比逃亡记》里的阿比吗?
对不起
……
我也不想长这样……
无论如何我都非常感激你，不过我们不用再见了。
这个，不客气
呃 不用这样吧。
雪人是我……我只是想和你合张影而已……
Suki美好（？）的一天终于结束了。
(8)





《仙剑奇侠传》是中国玩家们不绝的美梦源泉，每当玩国产游戏如意不如意时，“仙剑”都会毫无二致地成为耸立的参照物。《新仙剑奇侠传》试玩版一经推出，立刻在“游民一族”里掀起波澜。下面是“新浪游戏”的网友试玩之后的评价，尚未接触到这款游戏的朋友可以瞧瞧，先心痒或庆幸一下（或者到这地址去：http://games.sina.com.cn/newgames/0106/06085252.shtml）。



网友　阿kin_69

强烈建议重新修改人物面部表情！我是一位很喜爱“仙剑”的玩家，但当我玩过“新仙剑”的试玩版后却很失望。1.李逍遥看起来有点傻傻的，像个无赖；2.其他的角色，如赵灵儿说话时面部表情和所说话的情景极不相符，感觉毫无变化。其他人物也一样，面部表情和情景极不相符，感觉毫无变化。



网友　apple2099

新仙剑并没有大家想象中的好，请大家不要期望过高以至于正式版出来以后骂声连天。首先，李逍遥的头像傻里傻气的，太丑了，我实在无法接受，但是赵灵儿和林月如的头像倒是漂亮了许多；其次，操作很不方便，有时候很难让人物面对物品（比如宝箱什么的），而且走路加速不明显，时慢时快；第三，对话速度无法调节，对话显示的速度太慢，想快快不了，干着急；最后，状态表好像没有下次升级所需经验值的数据，不方便。这4点就是我觉得游戏中不足的地方了。但是新仙剑并非一无是处，对于没玩过旧版的人来说应该是很有吸引力的。游戏画面比原来精致了许多，战斗动画也重新编制，而且剧情似乎有少量的变动（很少），主要是把阿奴出场时间提前了（但是并没有提及名字），跟小说版的出场顺序一样。不晓得结局是否会有多个，希望能有所选择，否则对老玩家来说吸引力就下降了。另外过场动画不知道质量如何？千万别像轩辕剑那样虎头蛇尾。



网友　skymene

还是非常期待仙剑再出江湖呀，毕竟那是老一辈玩家们魂牵梦绕的珍宝呀！今年夏天Summer 2001有最终幻想的电影，还有新的仙剑……重新绘制的仙剑人物造型方面显得有点幼稚，比起老版本的似乎差了点。不过许多路径缩短了（例如在水月宫前的那片鼠儿果树林、还有去后山破庙的路……），希望在后来的黑水镇的僵尸坑里也能如此（又上又下的，不难，但特别烦）。能使用手柄倒是蛮好的，可以远远地躺在沙发上玩了。哈哈！而且大宇并没有丢掉他们优秀的东西，像快捷键R、F、E等，有了它们真方便（手柄上都有）。而且在打到苏州后的DEMO演示里面，看样子最大的变化会出现在阿奴身上，唉！其实我最希望变化能够出现在灵儿的身上呀！



网友　护花铃520

从各方面来讲，新仙剑无疑是一款很不错的游戏。人物、画面、音乐等都有大的改进，让众玩家又回到了那个一包烟一瓶水一份盒饭熬一天的DOS游戏年代。当然现在的条件比以前好多了，可是好像熬夜的能力却差多了。：P在仙剑98版之后，大宇公司又推出了这款改版的仙剑无疑是让长期萎靡不振的国产游戏吃了n颗“伟哥”。就是有一点，一个试玩版的游戏竟然要Down20多个小时，这对荷包不怎么鼓、网速又不快的国内玩家来说，好像有点鸡肋了，有待改进哦。：）最后，希望所有的国内游戏制造商们能闭门反思，发现自己的优点和缺点。在21世纪能够“雄起”（哪怕只是起一点点呢）。



网友　caifengcaifeng

我不是想诅咒“仙剑2”，可是太让人恶心了，画工的手法一看就是粗人。李逍遥像是西门庆，赵灵儿怎么看就像三级漫画里的人物，其他的如李大娘、醉剑仙……简直是一群唱戏的白痴，个个油头粉面，画风如此丑俗、恶劣，让人不敢想象，“仙剑1”那种仙风道骨、清风飘扬、冰清玉洁，全都……没了。



网友　jnxeo

本人觉得还是DOS版最好。RPG要有好的情节，好的画面，操作流畅是最重要的，再配上好的音乐。《新仙剑奇侠传》除了背景比以前的好外，其它的跟DOS版没得比。行走时好像在受罪，太不流畅（我用PⅢ800加上128RAMBUS）！《新仙剑奇侠传》真差。我玩了8年的游戏，RPG中还没有发现比得上《仙剑奇侠传》的。要是少点迷宫，那就很完美了。



网友 花下男儿

《新仙剑奇侠传》是不是真的"新"呢?拭目以待之!漂亮的美工、令人赏心悦目的武术系统,让人心痒。但是,在心中期待了几年的是它的结局——一个完美的结局,是所有仙剑迷的共同心愿!这也才是仙剑迷心中的"新"!



网友 lizhiwei2000:

新仙剑奇侠传使我失望!

我认为5年之久,大宇可以也应该做得更好。

1. 画面不好,尤其是人物。看一看李逍遥面向左时的头像。唉,惨不忍睹!劝喜欢逍遥哥哥的MM们千万不要让他向左哟。背景画得还算是挺精良的,但它用了轩辕剑3的引擎,其实完全可以做得更好;

2. 不支持鼠标,只支持键盘;

3. 菜单又丑又不好使,物品栏没有分类,物品介绍简单。刚玩儿了这么点,我已经有一页半的东东了,要是到最后,非得因为找一个东西累死;

4. 存档栏设计失败。存档显示的事件不是游戏进行了多长,而是现实生活中的时间,有何意义?当你存档超过5个时(也就是存档到第二页),他不会自动到第二页找,还是把焦点定在第一个存储项上;

5. 情节没变化;

6. 没有热键介绍。如围攻用"A"键之类。

但总的来说,新仙剑奇侠传还是比老仙剑奇侠传要强。如仙人岛上的荷花铺路、山神庙旁的村庄鸟视,但和我的最爱——轩辕剑系列相比,差距还是蛮大的。

下面有部分"新仙剑"电视活动的内容,网友有兴趣可以报名参加。不过,先看看其他看过活动的网友的反应吧。

"寻找仙剑之父心目中的李逍遥、赵灵儿、阿奴、林月如"活动开展两个星期以来,备受广大网友的支持,参加报名的选手在短短的时间内急剧上升,日报名人数达800余人,截止到现在总人数已经达到5800多人。

仙剑选秀活动组委会

咨询电话:(010)62617707 62628863

联系人:蔡先生　　联系oicq:3285351

E-mail:tranksoft@cytsonline.com



网友 小小梅子822:

关于快乐大本营的仙剑

看了快乐大本营,本来对这个节目不是很感兴趣,但看到新浪上的广告,知道这期的主题是仙剑文化,于是很期待地看完了全部,差点没呕死。这就是我深爱了3年的仙剑文化?我简直欲哭无泪。全场关于仙剑的节目只有3个,其中一个是角色扮演,一群"俊男美女"把游戏里的人物扮得面目全非,我气得想砸电视机。停止吧!不要再侮辱我们的仙剑了!仙剑是存在在我们心里的,不是谁说扮演就扮演得出来的!像这种无聊的作戏不要再有第二次了,心疼的只会是我们玩家!仙剑永存我心!



网友 kupiky_cn

看了快乐大本营后不得不说……

根本就是……损形象嘛!

关于扮演的那一段:灵儿是那么小心眼的女人吗?阿奴真的那么无聊吗?月如更是#¥#¥~—¥#——!

网友 安胜浩0263:

维护我们的仙剑!声讨快乐大本营!

前两天大家看电视没有?湖南台的,说是什么仙剑文化,可是仙剑的影子微乎其微,本来还以为可以听听几首音乐或者几段CG,结果什么都没有。什么仙剑宝盒,"灵山仙芝"写成"仙山灵芝","妯娌剑"写成"袖里剑",这就是仙剑的文化?再看看那几个表演的,什么嘛!剧情也不用那么改吧?还当着大宇和仙剑之父的面,胆子也够大!总之,失望加失望!

PS:气的本公子一晚上没睡好,一大早就来了!

晶合实验室 蒜子



本期幸运读者

湖南	李锦	新疆	藻晓鹏	上海	陈文雯
陕西	曹雨	江苏	周唯承	黑龙江	冯敏强
四川	陶玲	福建	陈伟伟		
山东	于超	云南	赵海东		

以上读者将获得由**北京百年树人软件技术有限责任公司**提供的**《经典MP3——女人篇》**一套。

榜主随笔

闲人之家

月黑，风高，夜。

天气闷热得盼望有一场大暴雨，灯光从西四环边一栋不那么引人注目的建筑物的窗口透出来，给这个空气污染严重的城市增添了一点朦胧的亮度。

这就是“大软”的新编辑部。

几个年轻人散坐在计算机前，虽然明白地听见有人进来，但谁也不回头，都在忙着各自的事情。

所谓的乔迁之喜大概只表现在老编隐约一现的笑容上，或许还有网络接通前几个小编们的积极忙碌，但是网络一通他们就全都挂在各自的QQ或者战网上下不来了，即使是这样的深夜。

老编们忙着策划未来更宏伟的计划。财务部的计算表明，在这个新家大软必须一飞冲天，更好地向读者奉献精品，努力扩大销路，不然骤增数倍的办公室租金将是一个不小的负担。小编和记者们则在忙着找可以长期报告和被报告的集散地，据说本地土著的某猫被勒令担任侦察工作，已先行出发了，随时以手机和“总部”联系。

“Walker，你的报告几时兑现啊？”阿飞还记着那人的许诺，损人不利己地瞅着大家。他可是认真查了地图圈选了西四环中路附近所有三星以上的饭店，就差找个GPS标出经纬度了。

满屋子的人顿时都露出一脸无辜的表情：“他真的说过吗？”

Walker（十分肯定地）：“有，请参考本刊第12期第1256页。”

狂人：“12期哪有那么多页啊？”

碧落：“$@#&……”（压低声音）“老老编都说不知道，你不说Walker怎么会知道呢？你提醒他干嘛？虽然他这样真诚地看着你，虽然他刚升了老编，但……再怎么面你也是个警察，他让你说你就说，那不是很没面子？”

狂人按下“大狙”的瞄准镜，露出本来嘴脸：“我不喜欢没面子！”碧落也不示弱，举起AK－47：“我是悍匪我怕谁？”云起凑热闹地抓起箱子里落了一层灰的记分牌，数道：“还有5秒，4秒，3、2、1，Fight！”

开枪的一瞬间，两人身体闪电一转，两个黑洞指住一个人：“啊，Walker，我没钱，但我饿！”

电脑在使用一段时间后，由于经常安装软件或者删除文件使得硬盘中的内容变得凌乱，这样不仅使硬盘在读取、存储资料时速度会变慢，而且还影响整个系统的效率。碰到这个问题，一般我们都会去使用Win95/98自带的磁盘整理程序来整理硬盘。但是该程序整理速度很慢，如果用它去整理一个大硬盘，那需要的时间大家是可以想象的（蓝星：不用想了，我整理自己6G的硬盘就花了两小时）。所以我向大家推荐这个新进榜的，非常专业、速度很快的磁盘整理软件：GoldenBow VoptMe。用它来整理硬盘，20G的也不过10分钟就能整理完。同时，该软件还有很多实用的功能，例如能检查磁盘状态的“检查磁盘”功能，能对磁盘进行扫描的“磁盘扫描”功能，能对磁盘中不需要的废文件和临时文件进行删除的“磁盘清理”、“删除临时文件”功能等。而这些功能都是我们平时经常使用的，现在VoptMe将这些功能全部都集中在一起，方便了用户的使用。相信当你用过了VoptMe以后，再也不会用Windows自带的那些磁盘整理程序了。

这两个月天气炎热，病毒们结束冬眠，也都出来活动了哦……杀毒防毒软件里，拔得头筹的还是金山毒霸，它呆在三四名的位置上也有好几榜了，6月中旬刚刚推出的新版本对它的得票是个有力的推动。不过“民族软件的希望”WPS Office还仍在苦苦垫着底。单挑微软的豪气固然可佳，人气可就……不敢恭维了，还望相关人士多多努力。引人注目的还有缩微的汉字浏览系统Magicwin98，它早已不复当年坐二望一的豪情，现在只能卡在微软的两个庞然大物IE和Office2000之间，充当中间力量了。紧随Office2000之后的FPE做了一些修正，有繁体的全中文界面。它的排行是第12位，相信有望攀升。

放假的日子非常开心吧？呵呵，我们月底也要集体休假去也。去哪儿玩？当然不能告诉你，不过一定要出去转转，好好休息一下是不是？注意，你们也别没完没了地泡网玩游戏哦！

晶合实验室　Carol



热门软件排行榜 Top 20



本期选票在94页 欢迎大家投票

名称	版本号	名次	票数	名次升降
OICQ	2000	1	946	○
NetAnts	V1.23	2	482	○
金山毒霸	2001.06.14	3	457	○
金山游侠	III	4	359	○
金山快译	2000	5	294	○
网际快车FlashGet	V0.96	6	264	↑
KV3000	W	7	234	○
东方快车	3000	8	230	↓
Internet Explorer	V5.5	9	220	↑
Magicwin98	V1.3f	10	214	↑
Office	XP	11	211	↓
FPE	2000	12	193	↑
FoxMail	V3.11 Build 0115	13	190	↑
MagicSet	V3.4	14	182	↑
Photoshop	V6.0	15	177	↓
金山词霸.net	2001	16	169	↓
瑞星杀毒软件	2001	17	151	↓
KILL	V25.00	18	146	↑
东方不败	III	19	130	↓
WPS	Office	20	128	↓

经典软件名人堂

软件名称	版本号
WinZip	V8.0
ACDSee	V3.1
Winamp	V2.76♥
超级解霸	2001

热门软件下载排行榜

本月名次	软件名称	下载次数
1	OICQ 2000 Build 0425	108245
2	NetAnts V1.23	100670
3	网际快车FlashGet 0.96	95469
4	WinZip 8.0 Build 3105a	79398
5	RealPlayer 8 Basic Build 6.0.9.584	76761
6	Winamp V2.75 Full	76485
7	ACDSee32 V3.0 完全版	71251
8	FoxMail V3.1	67789
9	GoldenBow VoptMe V6.011	50122
10	金山毒霸2001.06.14	48642

本榜由本刊和电脑之家（www.pchome.net）、中国下载网站（www.download.com.cn）、世纪软件园（cnsw.6to23.com）联合推出。

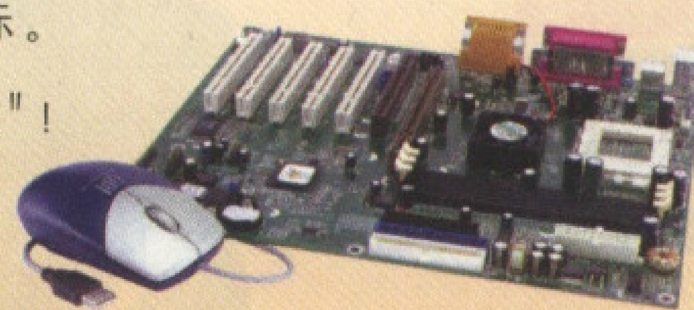
联想走近你 科技走近你



暑期到，礼物到，时尚U鼠从天掉

联想QDI主板暑期大热卖开始啦！凡在7月16日至8月31日之间购买任一款联想QDI主板均可免费获赠一只价值200元的USB鼠标。

酷"鼠"难挡，还不来爽一"夏"！



（产品和鼠标请以实物为准）



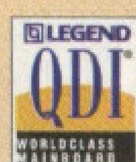














公司QDI中国市场处
78888转QDI中国市场处
DIGRP.COM 传真：(010)82876048

各大区联系方法：
华北区010-82878888 华东区021-52896800 华南区0755-6955888
西南区028-6200808 东北区024-23969588 西北区029-8261188

板 北京8688信箱 联想集团有限公司 联想服务网站：www.lcs.legend.com.cn/service
免费咨询热线：800-810-8888 手机及未开通800业务地区的用户请拨打电话：010-82879425(需缴纳电话费)

联想
LEGEND
www.legend.com

UNG DIGITall
one's invited™
字世界欢迎您

全新"视"界
三星"晶"彩



股票经纪人李先生

及时准确的资讯是我立于不败的法宝

三星171/151MP的单键切换功能，使我在分析行情的同时还能迅速掌握重大的时事动向及时做出正确判断



三星超薄膜液晶显示器TFT-LCD(Thin Film Transistor)

属于平面显示器的一种.目前在所有平面显示器中技术非常成熟且应用较广泛的要属LCD.市场上应用到的LCD主要有TN.STN及TFT三种.其中TN显示品质、反应速度、视角较差，主要应用于小尺寸萤幕.如：电子表、呼叫器等.STN其显像品质及反应速度较TN来的好.主要应用于PDA行动电话、低阶NB等.而TFT在显像品质、反应速度上超越TN及STN甚多，应用领域偏向于画质及反应速度要求较高之产品.如一般NB液晶投影机等产品TFT-LCD。

突破科技极限

三星领先一步推出"超薄膜"液晶显示器。画面更大(24.06"完全可视屏幕).体积更轻.图像更鲜锐(最大分辨率:1920x1200@60Hz)。众所周知LCD液晶显示器每增加一寸.都面临着解像度损失的威胁。作为目前世界上较大的TFT-LCD生产企业.三星电子凭借其世界先进技术.率先突破科技极限.推出24"液晶显示器.成就液晶显示的传奇篇章。三星电子将继续追逐顾客的梦想.为更好地实现顾客目标而不断努力！

液晶系列



1MP/151MP主要特点

17"/15"多媒体液晶显示器

280x1024@76Hz(171MP),1024x768@85Hz(151MP)
率:30 – 81KHz(171MP),30 – 70KHz(151MP)
"完全可视屏幕 内置TV插槽(NTSC/PAL)
频及音频,S-VIDEO,天线连接器,画中画功能
多媒体扬声器,先进的画面调节功能,金银色
快速准确的自动调节功能,绝对无闪烁
/80°/80°/80°/视角,TCO95/NUTEK认证



570S 主要特点

15"液晶显示器
15"完全可视屏幕
最大分辨率：1024x768@75Hz
水平频率：30 ~ 61KHz
优异的图像比例调整功能
快速而准确的自动调节功能
低成本，高品质
任一分辨率下全屏显示
TCO99/NUTEK认证
色彩软件(Colorific S/W)



150T 主要特点

15"液晶显示器
15"完全可视屏幕
最大分辨率：1024x768@75Hz
水平频率：30 ~ 61KHz
先进的画面调节功能　数字式扩张
快速而准确的自动调节功能
绝对无闪烁　TCO99/NUTEK认证
可选：USB-Hub　多种底座
双路视频输入：模拟RGB(0.714Vp-p)/数字(符合DVI标准)
色彩软件(Colorific S/W)



240T 主要特点

24"全信号液晶显示器
24.06"完全可视屏幕
最大分辨率:1920x1200@60Hz
水平频率:30 – 90KHz
PIP,PBP和图形交换功能
先进的画面调节功能
数字式缩放 快速而准确的自动调节功能
85°/85°/85°/85°/视角　绝对无闪烁
可选双路视频输入:模拟/数字(DVI-D)
信号类型:D-sub/DVI-D/S-Video/RCA
16:10宽屏幕 TCO99/NUTEK认证
可选USB-Hub 色彩软件(Colorific S/W)



器地域总代理及行业代理：

公司:020-87508724　上海华清公司:021-62581199　江苏金鹿鼎公司:025-4826198　武汉蓝星公司:027-87646033　重庆三山公司:023-68790829　成都交大公司:028-5235151
司:029-5522793　北京三捷恒安公司:010-82851222　沈阳红网科技公司:024-23969279　福州顺安电子公司:0591-3372028　北京世纪同飞:010-62639141　上海泰生公司:021-54510088
司:0571-8823891　深圳亚杰通公司:0755-3681183　成都广海科技公司:028-5459886/9　昆明金柏公司:0871-5119528　广东鸿森集团:020-87571772

中心电话：
54333366　上海: 021-64563366　广州: 020-38791233
SUNGMONITOR.COM.CN　WWW.ISAMSUNG.COM.CN　WWW.SAMSUNGSERVICE.COM.CN



三星电子

即将颠覆传统，让您富贵在握！！

大富翁5

单机模式，自娱自乐！
局域网连线，同室操戈！
互联网挑战，竞技全球！

上海钜隆科技实业有限公司
电话：021-62136457
苏州沧浪精华电脑软件公司
电话：0512-7451110
兰州晶合软件卖店
电话：0931-8266143
福州中科讯经营部
电话：0591-3367199
厦门金科达电脑有限公司
电话：0532-2202012
昆明棒子专用电脑软件经贸部
电话：0871-5176880
长春安航有限公司
电话：0431-5656612
内蒙古超越电脑
电话：0471-4311947
汕头市超俊电脑开发部
电话：0754-8848056
宁波今日软件
电话：0574-7129191
南京新高科技服务公司
电话：025-3352862
广州思富特电脑有限公司
电话：020-87546418，87509952
杭州美迪软件有限公司
电话：0571-8271301
上海茂立软件
电话：020-33040955
南宁晶合软件有限责任公司
电话：0771-2621521
郑州市二七区晶合软件专卖店
电话：0371-6993569
新疆华顺电子科技书店
电话：0991-2810057
大连维尔电子设备公司
电话：0411-3635721
太原和生新技术有限公司
电话：0351-7234490
吉林大众科技图书软件店
电话：0432-2486201
天津市渊博科技开发有限公司
电话：022-24010382
邢台PC资讯
电话：0319-2021717
宜昌中艺科技
电话：0717-6758546
银川恒飞公司
电话：0951-8194672
河南洛阳绿意电子经营部
电话：0379-3215212
昆明威豪计算机有限公司
电话：0871-5124740
成都连邦软件有限责任公司
电话：028-2916888
哈尔滨北方书店
电话：0451-6215498
山东枣庄晶合软件公司
电话：13012666557
大连司南软件
电话：0411-2503067
广州南软科技发展有限公司
电话：020-82582989
遵义天地软件经营部
电话：0852-8633815（F）
天津展望计算机研究所
电话：022-27830166
山东威海恒旭电子
电话：0631-5228401
丹东科宇电脑书店
电话：0415-2829874
温州晶合软件专卖店
电话：0577-88858720（TEL）
（013906647698）
海口商易电子商务有限公司
电话：0898-66746991
山西威远
电话：0351-4132971
大庆龙南书店
0459-5960528/6314861
晶合绵阳软件专卖店
0816-2317909
南阳晶合软件专卖店
0377-3195975
兰州西固鸿晟科技营销部
0931-7551836
哈尔滨华博士电子产品有限责任公司
0451-6239777/6232777

经 销 商

济南鑫洪恩科技发展中心
电话：0531-6994931
广州黑马电脑有限公司
电话：020-87531151，87531152
广州天高行电脑商行
电话：020-83790899
上海浩鼎实业有限公司
电话：021-63605925
西安日月软件专卖店
电话：029-5527102，5537132
长沙卓越电脑有限公司
电话：0731-4416962、4420299 南京探路人信息产业有限公司
电话：025--4812172，4812179
烟台市金台科贸有限公司
电话：0535-6623036、6612862 青岛方泰软件开发有限公司
电话：0532-3809729、3809740 合肥国康
电话：0551-3657861
沈阳新希望电脑公司
电话：025-3363636、3609440
锦州北方电子产品有限责任公司
电话：0416-3131788、3139130（F）、
武汉精恒科技有限公司
电话：027-87654137、87649127（F）
河北衡水
电话：0318-2057887（F）
西藏图文信息有限公司
电话：0891-6813383（F）
开封大众电脑商店
电话：0378-5958268（F）
甘肃玉门
电话：0937-3253489（F）
南昌赛乐氏科技有限公司
电话：0791-6310214
南阳四方
电话：0377-3172051（F）
甘肃天水新星软件专卖店
电话：0938-3609338
邯郸市宏业音像软件部
电话：0310-3227219（F）
新疆兴达电脑
电话：0991-2847917
新疆三声石正版软件专卖店
电话：0991-3833687（F）
温州建安
电话：0577-88847155（F）
江西连邦资讯有限公司
电话：0791-6200224（F）
宣城连邦
电话：0563-2716831（F）
上海亿祥电子有限公司
电话：021-62166907（F）
福建连邦信息服务有限公司
电话：0591-7811693（TEL）
南京苏四方
电话：025-4547533
深圳盈冠
电话：0755-3677390（F）
自贡连邦
电话：0813-2107987（F）
大连连邦
电话：0411-4509070/72
襄樊连邦软件公司
电话：0710-3272172（F）、3239088
上海连邦软件有限公司
电话：021-63617299-8038、8009
衡水连邦
电话：0318-2064180（F）
深圳市世名软件有限公司
电话：0755-3269089
深圳托普软件
电话：0755-3269034（F）
洛阳市春艺书刊部
电话：0379-3961454（F）
南宁璇邦软件
电话：0771-2625151
平顶山大宇翔软件产业有限公司
电话：0375-2689169（F）、2900816、
安徽省淮南正普软件专卖店
电话：0554-6672285、1395642899
长沙惠友电子科技书店
电话：0731-4130006（F）、4450829
深圳中腾软件世界
电话：0755-6534370（F）
山东东营众森软件公司
电话：0546-8224396（F）
长沙建博电子技术公司
电话：0731-5556366
海口连邦
电话：0898-68533466（F）
宁夏杨秉义
电话：13007980080、13995101657
银川连邦
电话：0951-6091321（F）、6093481
深圳宏软件专卖店
电话：0755-3265536（F）
厦门网事春秋网吧
电话：0592-5205696
安徽小蜗牛网吧
电话：0562-2851733
江西新康网吧
电话：13807904991
深圳中腾软件世界
电话：6534370
东鹏音像总汇
0937—6282386
沈阳连邦软件有限公司
024-23881542
济南长川科技有限公司
0531-8544748
江苏徐州信业软件
0516-5733105/13852042222
大连华宇
0411-3640552/4620099-4332
宁波恒鑫贸易有限公司
0574-7871884
宜兴文化报书报刊服务部
0510-7915700/7923879
安徽省夜来香软件店
0553-3842989
贵阳龙珠书社
0851-5980117
齐齐哈尔市亚华电脑科技书店
0452-2410123/2188289
厦门全景图书有限公司
0592-5050650/5050670
汕头华兴源电脑公司
0754-8166697/8363647
石家庄市鼎新电脑有限公司
0311-8611094/8611406
无锡正普
0510-2733688-805
赤峰连邦
0476-8332262/8366507
江苏省新沂市红岩网吧
0516-8923129
昆明天时软件
0871-4111932
珠海互动电脑网络有限公司
0756-3322297/3376683
丹东电信（宏祥计算机有限公司）
0415-2170555
江苏常州诚音软件
0519-6640798
天津波尼书店
022-87410369
上海新普实业
021-62438163
扬州蓝企鹅软件
0514-7340193
湖南郴州正普
0735-2273877
山西省大同市华林有限责任公司
0352-2080048
大连站前电子城（通用电脑）
0411-3640448
上海凯伶电脑
021-52917133
山东临沂创e软件
0539-8187557
太原文力软件
0351-7225938
四川广元深蓝电脑
0839-8225754
广西桂林（吴继坚）
0773-2995829
石家庄正普
0311-6030696
浙江台州中普
0576-2438540
四川德阳连邦
0838-2305118
山东三邦（济南）
0531-6120742

晶合北京专卖店

晶合北京总店 67164859

晶合知春大厦分店 62630299
晶合百脑汇分店65995814
晶合西单华威分店 66024632
晶合垂杨柳分店67790550
晶合万事吉分店67621945
晶合新源里分店64613957
晶合团结湖分店
晶合长椿街分店66018119
晶合劲松分店
晶合和平里分店84210214
晶合安定门分店86472172
晶合大兴分店
晶合天桥分店
晶合万寿路分店68159093
晶合科苑书城分店
晶合平安里分店66182792
特约经销商
西单图书大厦
王府井新华书店
西四新华书店
科技书店
西单音像大世界

48元/2



北京晶合时代软件技术有限公司
晶合软件销售连锁组织 总代理
咨询电话:010-82634092、82634093、82634096、82634097
网上咨询及销售：www.jhpop.com（晶合软商网）



SOFTSTAR®

大宇资讯股份有限公司出品
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.



技嘉科

GIGA-BYTE TECH

技嘉科技重金寻找

GF1280-32P显卡产品使用代言人

自2001年6月1日至7月30日，技嘉科技将开展“重金寻找技嘉GF1280-32P显卡代言人”活动，凡在此期间购买技嘉科技显卡产品GF1280-32P的用户，均可将针对此款产品的使用心得（使用手记）连同质量保证卡复印件一同寄至：北京市北三环西路48号科技会展中心1号楼A座3D技嘉科技北京代表处，邮编：100086。届时会在来稿中评选出十份优秀稿件，授予稿件作者“技嘉科技GF1280-32P产品使用代言人”的荣誉称号，并给予每人捌佰元人民币的奖励；另外再通过抽奖方式选出三十位作者作为幸运参与者，给予每人叁佰元人民币的奖励。

GV-GF1280-32P nVIDIA GeForce2 MX400

- 采用nVIDIA第二代256位元GPU-GeForce2 MX400超强的绘图晶片
- 内建32MB SDRAM，频宽最大可到每秒2.7GB
- 内建350MHz RAMDAC ,最大解析度达2048x1536垂直更新频率60Hz
- 第二代硬体几何转换与光源计算整合技术
- 最佳化的DirectX7和OpenGL1.2ICD加速，支持DirectX7结构压缩和S3TC材质压缩
- 完整支援AGP4X/2X与AGP4X模式下支援快速写入和执行模式
- 高画质NTSC/PAL电视输出（GV-GF1280-32P-T）
- 支持Direct Show与MPEG-1、MPEG-2与INDEO等视讯加速显示能力
- 支持Twin-View双显示功能（GV-GF1280-32P-T）

GV-GF1280-32E nVIDIA GeForce2 MX200

- 采用nVIDIA第二代256位元GPU-GeForce2 MX200超强的绘图晶片
- 内建32MB SDRAM，频宽最大可到每秒1.3GB
- 内建350MHz RAMDAC ,最大解析度达2048x1536垂直更新频率60Hz
- 第二代硬体几何转换与光源计算整合技术
- 最佳化的DirectX7和OpenGL1.2ICD加速，支持DirectX7结构压缩和S3TC材质压缩
- 完整支援AGP4X/2X与AGP4X模式下支援快速写入和执行模式
- 高画质NTSC/PAL电视输出（GV-GF1280-32E-T）
- 支持DVI介面液晶显示器（GV-GF12/80-32E-F）
- 支持Direct Show与MPEG-1、MPEG-2与INDEO等视讯加速显示能力
- 支持Twin-View双显示功能（GV-GF1280-32E-F/GV-GF1280-32E-T）

GV-GF1280RT-64 nVIDIA Geforce2 MX400

- 采用nVIDIA第二代256位元GPU-GeForce2 MX400超强的绘图晶片
- 内建64MB SDRAM，频宽最大可到每秒2.7GB
- 内建350MHz RAMDAC ,最大解析度达2048x1536垂直更新频率60Hz
- 第二代硬体几何转换与光源计算整合技术
- 最佳化的DirectX7和OpenGL1.2ICD加速，支持DirectX7结构压缩和S3TC材质压缩
- 完整支援AGP4X/2X与AGP4X模式下支援快速写入和执行模式
- 高画质NTSC/PAL电视输出
- 支持Direct Show与MPEG-1、MPEG-2与INDEO等视讯加速显示能力
- 支持Twin-View和 Dual Hand双显示功能
- 输出端 -DB-15 with DDC Support X2
  -4Pin S-Video TV-Output

GF1280 NVIDIA Geforce2 M

- 采用NVIDIA Geforce2 MX 新世代3D绘图加速晶片
- Geforce2 MX绘图处理器采用0.18微米生产，耗电量仅有4瓦
- 2个独立的贴图管线(rendering pipelines)，几何光
  阴影，双线/三线和8位的纹理过滤功能
- 支援AGP4x快速写入功能
- 支援32位元全彩材质贴图及超强景观深度呈现
- 内建350MHz RAMDAC ,最大解析度达2048x1536@
- 支援OpenGL及Dircfx7
- 超高速显示内存32MB/166MHz
- 支援TV-out(选购)











技嘉科技连续四年荣获台湾精品奖



技嘉

GIGA-BYTE T

http://www.gigabyte.com.cn

技高一筹，嘉誉全球

大陆地区总代理：

银都科技（广州）有限公司　电话：020-85557010　85556971　85549624　传真：020-85574454　8

创捷科技有限公司　电话：0755-3761999　传真：0755-3760000



SEGA

SEGA

即将上

- 索尼克CD
- 索尼克3D
- 索尼克R
- 索尼克与纳克鲁斯

内赠精美海报及徽章



热卖中

索尼克

四款四碟全中文合集套装珍藏版

















天人互动精品光盘游戏

天人互

大众软件 6 周年有贺礼



礼品一

《PC 天书 2001》全新的 DIY 宝典，新世纪的 PC 天书，280 页，450000 字精彩正文全力奉献。
囊括 2000 － 2001 年电脑硬件，新技术、新产品，详细配图报道。
集合超级玩家 DIY 技巧，从选购到装配，从调试到运行全面配图介绍。

同期推出《PC 天书 2001 CD》收录 2001 年 PC 系统测试、硬件优化软件超值容量。

现在有奖预定即将全面开始，丰富的奖品超过 20 个类别，预订的同时你还将得到特别的折扣优惠，
以及我们送上的一张《大众软件》奖奖券，更多奖品期待你来领取，
敬请关注近期《大众软件》和《电脑新时代》杂志。

礼品二

《电脑新时代》、《大众软件》联袂出击，精心策划了也许是中国第一本的硬件小说。
全书以个性人物为主导，《电脑新时代》杂志中的性格人物如小虫、滴滴、老菜鸟、菜刀浪人全面登场，以编辑部为背景，全景式地展望了硬件市场，并通过菜鸟到飞鸟的蜕变过程让你在今夏也能轻松起飞。书中还提出一些全新的概念，你会发现生硬的硬件内容竟也可以如此轻快可读。本书内容有别于《PC 天书2001》，可参照互读。

远离“菜鸟”吧！今夏属于飞鸟！







口袋硬件小说系列：

《飞鸟一夏》



索性摘引序章中的一段给所有心怀疑虑的大家
好奇怪的组合——云起如此评价。
硬件小说？

……

“welcome 菜鸟！”一只独角小妖怪女孩的肖像在屏幕上跳动着，发出合成声音。

又是滴滴！最近一上线就受她骚扰。“可恶！”潇潇毫不客气地把所有知道的攻击性emote一连串打过去，但是系统提示对方早已离线，那些攻击没了落点，全部反弹回来打到他自己身上。

“砰！”潇潇用力敲着才买来不到一个月的人机工程键盘，似乎借此可以消减心中怒气。

“怎么啦？又被人欺负了吧？”温柔的灵素姐姐的肖像跳出来问。

“嗯”潇潇的心情坏到了极点，又不能对灵素JJ发脾气，于是冲着大猫黑子使劲做鬼脸，黑子也不理他，一跃上了橱柜顶端。

“老鸟有交代，中鸟要等待，菜鸟要忍耐。”灵素JJ送过一句来历不明的网上谚语，似乎还捎带了“安慰”的表情符号。

“凭什么都说我是菜鸟？我真的很菜吗？”潇潇不服气地问，好歹也是玩过2年电脑上过1年网呢。

“连个骚扰信息都对付不了，人家一隐身是不连emote都打不过去？这还不菜？”灵素JJ带着笑回道。

“要是能查出滴滴的IP就好了？”他想起不久前下载的一个攻击程序，如果知道这个讨厌鬼的IP的话……

“这不太好吧……”灵素JJ教育人也很恐怖，几乎和母亲大人有一拼了，潇潇沮丧地想。

“你也会IP攻击？偏不告诉你！”正被教育着，滴滴突然又窜上来，打断对话，随后两人都不见了。

“可怜的我！”潇潇叹了口气，再怎么说自己也是独自选件攒出了家里这台电脑，凭这也该有个比菜鸟更好的称谓吧？

“砰！”黑子从橱柜顶上跳下，不偏不斜正落在新买的MD机上，潇潇还来不及心疼，就听见“恰克与飞鸟”的歌声从音箱里流泻出来，那是他刚转录的自己最喜欢的专辑。

“对啊，叫飞鸟也不错……”

“通知：从今天起本人改名为飞鸟，请互相转告。”潇潇郑重其事地在论坛上发布公告，用了系统允许的最大号字。

“飞鸟菜鸟，还不都是小鸟一只……”滴滴仍是第一个上来讽刺。

“飞鸟与菜鸟的不同，你早晚会知道的。”潇潇暗自下定决心，却没把这句话发到网上。“行胜于言”，这是他被保送要上的那所大学的校训，他准备在这个暑假用实际行动彻底洗脱“菜鸟”的称号。

……

赠送

韩国即时战略游戏

——“捍卫总动员”完全版

水晶宝合

2001年第8期

网络图形 MUD《笑傲江湖》最新客户端

挑战三维：3DMAX 动画立体教程

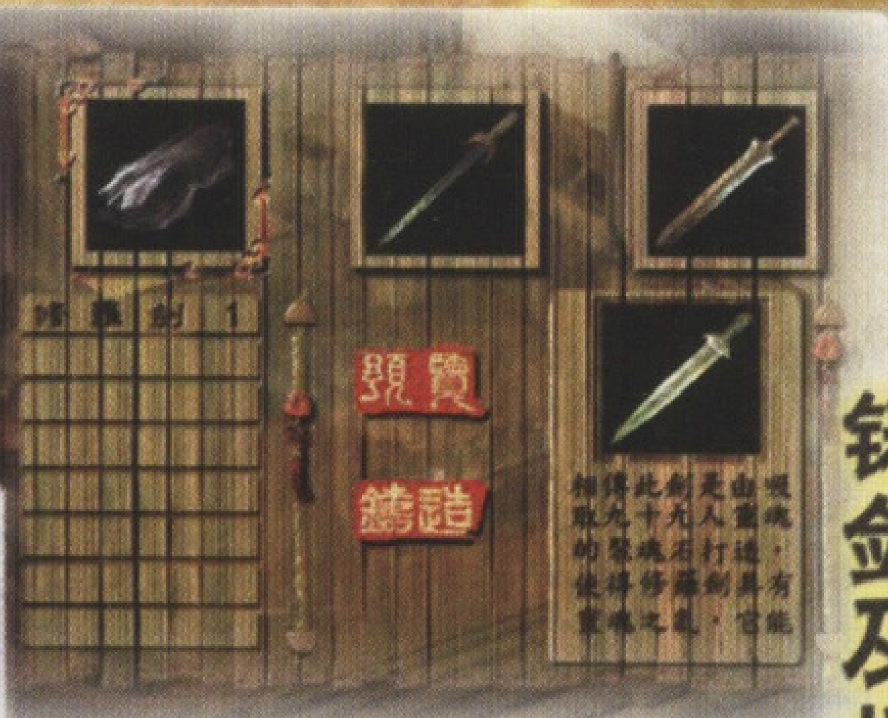
新手学堂：网络三剑客之 Dreamwaver 教程

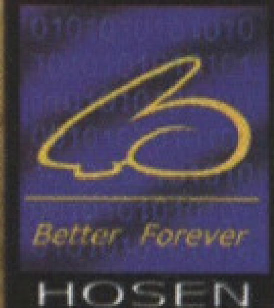
博库 E-BOOK——电子图书

……

邮发代号：82-727 刊号：ISSN 1007-7464 CN11-9203/TP 批号：新出音管[2000]965号







研发

HOSEN INFORMATION CO., Ltd













无限可能组合结果的

铸剑及炼药系统

充满着中国山水画风

的美丽游戏场景

个性鲜明的游戏人物

如真实世界的天气系统

五大属性技能

及随机AI系统

剑支持3D环绕音效

剑支持震动力回馈摇杆

发行：北京天下华彩网络软件有限公司
电话：(010)88096906 传真：(010)88096279
E-mail:servicepub@softchina.com.cn

地址：北京海淀区知春路49号希格玛大厦首层东102区
客服电话：(010)88096905
经销：北京神州华彩网络软件有限公司


FRONTIER
DIGITAL SOFT
Frontier Information Enterprise
0229599078
■Conquest is a trademark of FRONTIER Co., Ltd. © 2001 FORNTIER CO., Ltd. All Rights Reserved.
以大冒险的愉快步调
加上全动态的
AVG
式剧情表现
在冒险中体验
RPG
的深刻和动人
地址:北京海淀区知春路49号希格玛大厦首层东102区
邮编: 100080 电话: 010-88096906 传真: 010-88096279

要目

2001年第14期 总第103期



17

中外双峰会

——Office XP、WPS Office论短长

金山公司于5月9日发布企业级办公平台WPS Office，微软公司于6月19日发布Office XP，二者都是新发布的企业级办公平台，那么它们的性能到底如何，有何特色与不足之处，以及WPS Office作为国产软件的精品与Office XP相比是否存在差距……



41

速度并不是一切——三款显卡在FSAA上的竞争

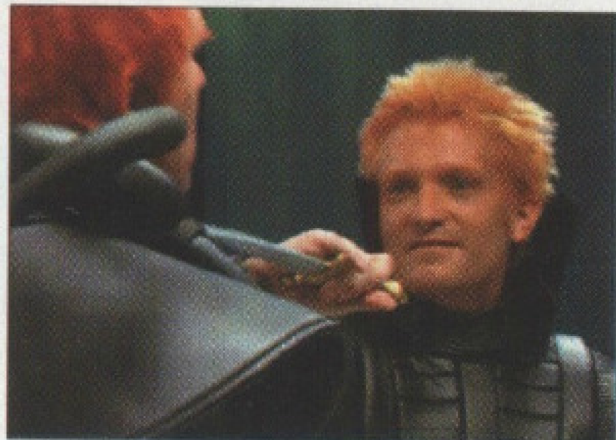
3D显卡在1998年到2000年的短短三年时间内取得了飞速的发展。但是在竞争日益激烈的同时，各大显示芯片厂商也在不停地开发新技术，以求在技术上打败它的对手。为此，FSAA技术就诞生了。在目前看来，FSAA却是大有前途的，因为它在最大程度上提供了最佳的画质。



109

6月“大富翁”事件

6月，对于学生来说，正是最难熬的日子，特别是爱玩游戏的学生。因为这既是一个学年结束功课大考核的时刻，也是一年当中游戏最热销的黄金档期的开始。而《大富翁V》，成了2001年暑期强档游戏的排头兵。但是，这款远比《暗黑破坏神》更有女孩缘的游戏，突然出现了颠覆性的改变，并由此引发出了一系列意想不到的事情……



148

帝王——沙丘之战

我们所玩到的“沙丘”系列游戏从角色扮演类的《沙丘魔堡》到即时战略鼻祖《沙丘Ⅱ》，再到马虎交差的《沙丘2000》，一直到这部《沙丘Ⅲ》的正式续集《帝王——沙丘之战》，都取材于著名科幻作家弗兰克·赫伯特（Frank Herbert）倾尽半生精力创作的6部同名小说系列。那么这部WESTWOOD工作室的大作究竟会不会成为今夏最好玩的即时战略游戏呢？还是让我们先在“攻略指引”中了解一下它的内涵，再去亲身体验其中的乐趣吧。

目录



编辑部报告



“宫爆鸡丁，快拆炸弹！”
“汪P，尖椒豆皮被干掉了，他救的人质都在B点！”
“有大狙！”
“喂喂，谁是鱼香肉丝，快说！……再不说我就开枪了……”
“他x的，我打死了宫爆鸡丁，被鱼香肉丝打死了！”

……

我在屋里没命地挤着这期的编辑部报告，屋外便是《反恐精英》的一片枪炮声夹杂着这些“污言秽语”，刺激我的神经。

杂志社搬到新家，大家全凑到了一块儿，《反恐精英》及时出现，于是服务器上通常总有20余名“匪徒”在互殴（虽为了伟大的游戏，有些人自我牺牲当了警察，可他们骨子里流淌的仍然是匪徒的骨髓，天性如此，改不了了）。胡乱玩过日，他们的品位终于有所提升，开始改用楼下便民小饭馆中最喜欢的一道菜作为自己在游戏中的昵称。呵呵，我真的是好佩服他们呀！

在这个6月即将结束的时候，我们又被互联网的新闻所包围。是啊，已经有很长时间我们无所事事，没有谈资的日子真是无聊，国内的网络界总是那么善解人意，在炎热的夏日里适时地为我们献上一些爆炸性新闻，而且事态照例又开始向久战的方向发展，当事双方不时透露出一些隐私，引得我们的名记们在不同的“喉舌”上为了不同的利益大显身手。可是总觉得我们的人民在衣食无愁的时候便有些过分敏感——王志东不能代表新浪网，更不是中国网络业的象征，一个职业经人的去留却引发了如此的震动，只能说明我们所处的环境还不够“职业”。说这话你可能认为我有些冷漠，可是我没有时和你争辩，我还要去上网，上那个没有了王志东的新浪网。

下个月便是《大众软件》杂志创刊6周年了，同时也是《电脑新时代》改版1周年，因此这次我们准备与《电脑新时》编辑部联合举办庆祝活动，但详情暂时保密，请大家关注下期杂志吧。为了这个值得纪念的日子，我们和《电脑新时代》别策划了一本关于硬件方面的图书——《PC天书2001》将延续《PC天书2000》的风格，带给你详尽的硬件信息和装机南；而《飞鸟一夏》则是一本风格独特的硬件小说，另类的感受和奇特的视角是它所追求的目标。这两个产品均将于8月市，敬请期待。

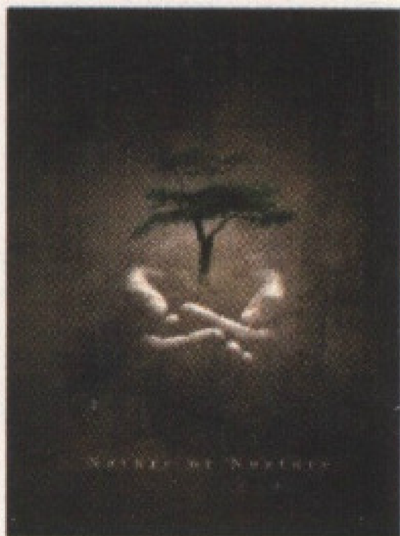
写到这里，我觉得有些累了，我真的累了，我要歇会儿，让我喝口水，再溜达溜达……可就像是早有预感，正在此时口出现了Suki美丽的身影，不过她的声音可是冷冷的：“编辑部报告，你——写完了？”
唉，我还是接着写罢，她是责编，她管我……

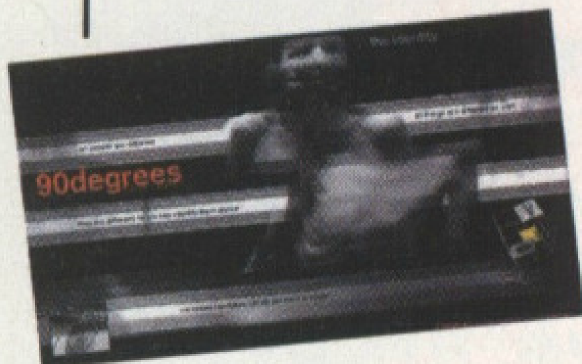
注意：订购《大众软件100期晶合后院特别版》的100名订户中的5名幸运者已经产生，他们分别是：
程申，订单号：1347426
杨中华，订单号：2978407
黄鹏，订单号：2858533
徐澄，订单号：6392479
沈乾坤，订单号：1757230

请这5名幸运者尽快与我们联系（walker@popsoft.com.cn），以便安排免费来京参加大众软件6周年庆典活动事宜。

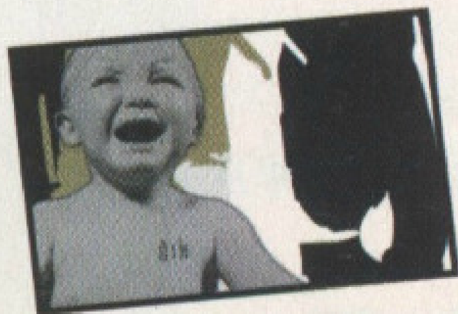
walker@popsoft.com.cn

目 录









大众软件

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 张忠山
社　　长 高庆生
副 社 长 刘贫和（常务） 林菁
主　　编 高庆生
副 主 编 裘聿纲
法律顾问 陆智敏
编 辑 部 walker（主任）
栏目编辑 王晨 杨文韬 董汉涛 汪澎 王刚 尹珩 朱俊飞 李广才 彭程 任然
专题记者 汪铁 余蕾 戴军辉
校　　对 郑佛水 邵学翊 朱飞
美术编辑 祁津忆
本期责编 任然
电　　话 （010）88118588-1200
传　　真 （010）88135594
新闻热线 （010）88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱（100051）

广 告 部 李诚（主任） 李怀颖 苏靖 蔡蕊 霍红
电　　话 （010）88118588-8000
传　　真 （010）88135604
发 行 部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合
电　　话 （010）88135613
传　　真 （010）88135614
读者服务部 晶合时代软件技术公司 张友利（总经理）
电　　话 （010）82634092
邮购中心 北京海淀区苏州街邮局045信箱（100089）
电　　话 （010）82634107、82634092

美术排版 晶合虹彩多媒体软件制作公司
电　　话 （010）88118588-6000
平面设计师 宫健 林静 黄莺
印　　刷 中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂
深圳利丰雅高印刷有限公司
刊　　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号 《大众软件》（82-726）
《大众软件CD》（82-727）
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
国外发行 中国国际图书贸易总公司（北京399信箱）
国外发行代号 6209M
广告许可证 京崇工商广字第0036号

出版日期 2001年7月16日
零 售 价 人民币6.50元/港币13.00元/美元4.66元

001 同瑞星

买瑞星 赢大奖



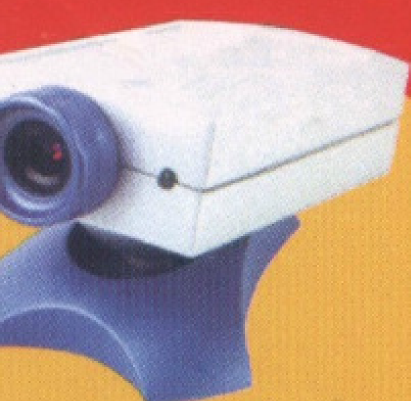
感谢广大用户的热心支持，

瑞星公司 百万巨奖酬宾

- 特等奖 20名 15"液晶显示器／高档数码相机／mp3手机(奖品价值5000元) 任选其一
- 一等奖 100名 彩色喷绘打印机／mp3播放器／网络扫描仪(奖品价值1000元) 任选其一
- 二等奖 400名 数字摄像头／调制解调器(奖品价值500元) 任选其一
- 三等奖 2000名 豪杰立体影院(奖品价值300元)

纪念奖10万名 通讯簿／ 异形鼠标垫／纪念笔／ 毛绒狮子

买即送 送完止

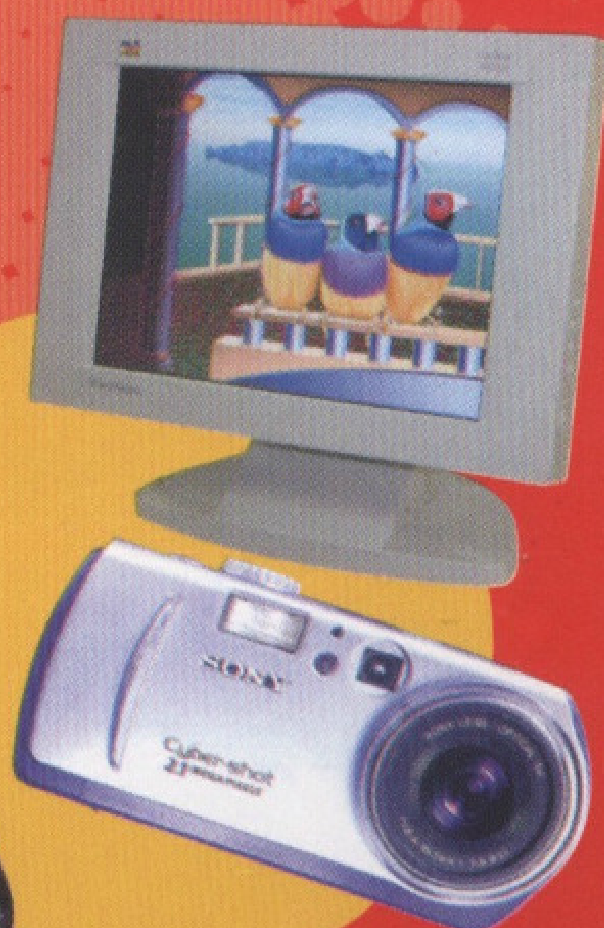












本次活动周期：2001年6月11日－2001年8月20日，参加本次活动的用户请将抽奖卡邮寄至北京市海淀区双榆树邮局95号信箱

邮政编码：100086 开奖时间：2001年9月1日

本次活动由北京市公证处公证。 注：每个信封内限装一张抽奖卡

本次活动的最终解释权属北京瑞星科技股份有限公司。

ING® 瑞星 北京瑞星科技股份有限公司

京市海淀区中关村大街22号·中科大厦13层 邮编：100080 公司总机：010-86243399 免费咨询：800-810-6010 技术支持：010-86243236 数据修复：010-86243399转541

0-86243399转531~534 安全培训：010-86243399转519~520 网址：http://www.rising.com.cn 销售业务：010-86243399转322~338 大客户部(北京)：010-86243399转801~821

邮发代号：82-726
零售价：¥6.50元
ISSN1007-0060
刊号：CN11-3751/TN